AMIGA
JOKER
12'95
DAS COMPUTERMAGAZIN DER NEUEN GENERATION
B 30352 E
DM 7,- / sfr 7,-
öS 56,- / Lit 9600,-
hfl 9,50 / DR 1200,-
skr 55,-
Nr. 12 DEZEMBER '95
4 399114 907005 12
VERWURMTE WEIHNACHT
WORMS
DAS MEISTGEKAUFTE AMIGA-MAGAZIN
MIT HEFT IM HEFT
ENDLICH AM AMIGA
PRIMAL RAGE
&
MAD NEWS
ERSTE INFOS, ERSTE BILDER
CRUSADE
SUPER TENNIS CHAMP
BREATHLESS
AUCH IM HEFT
MODEMS & AMIGA
A1200 ZU GEWINNEN
SPIEL & DEMO DES JAHRES
KNOW HOW
TIPS · CHEATS · PLÄNE · LÖSUNGEN
WHALE'S VOYAGE II · FEARS
DUNGEON MASTER II
ALIEN BREED 3D
MAD NEWS
U.V.A.
AMIGA JOKER

Die spannende Seite für alle

Die besten Neuerscheinungen mit 100% Qualität zu einem echten Taschengeldpreis

Je Pack 39,-

Erotik Dreams
Unsere altbewährten Pakete haben sich sich seit Jahren bewährt. Top Qualität!
Erotik Dreams **Nr. 380**
Erotik Dreams AGA (Nur A1200, A4000) **Nr. 381**

39,00

Erotik Knaller '96
Diese tollen und brandneuen Ablichtungen knallen bei Ihnen garantiert wie eine echte Erotik-Bombe ein. Es lohnt sich für Sie.
Nr. 382

NEUHEIT Probieren Sie es aus! Nur 39,00

Zeichentrick-Erotik
Völlig neuartig und einmalig. Sehen Sie viele bizarre und fast unmöglich bunte Grafiken. Eine völlig neue Erotik-Idee. Sie werden begeistert sein.
Nr. 383

Je Pack 39,-

Riesen Erotik Packung
Ein riesen Riesenspaß mit riesen Paketen, die riesige Frauen zeigen. Besonders gemütliche Grafik.
Riesen-Packung 1 **Nr. 384**
Riesen-Packung 2 **Nr. 385**

Echter Preiswahnsinn: Jedes Erotik Sonder-Paket nur 29,- DM

Neu! Erotik einmal anders!

362 Bademoden
Ob schwarz, rot, weiß oder pink. Hier finden Sie alle möglichen Arten von exotischen Badeanzügen als Umhüllungen von schönen Weiblichkeiten.

363 Erotische Besonderheiten
Lesespaß mit Katze, verhüllte Erotik, Auto-Erotik, Japanischer Unterwäsche-Katalog, Dino-Spaß, Bein-Figuren, Schlamm-Bad oder Schlangen-Erotik.

Riesig

364 Bizarre Oberweiten
Wahnsinns Rundungen mit kleinen rilligen Wellen, wo Sie sich dann bis zu Riesen-Exemplaren heranschauen können, die es wirklich gibt. Keine Bildmanipulationen! WAHNSINN!!!

365 Exotic Girls
Was mögen Sie lieber? Japanische Frauen, Hawaii-Frauen oder Thai-Frauen? Hier finden Sie alles! Alle Hautfarben und Größen.

366 Großaufnahmen
Sie erleben die Frauen von einer Entfernung von ca. einem Meter bis hin zu 20 cm Sichtabstand. Viele feine Fotos werden für gute Stimmung sorgen.

NEU

367 Erotik für Frauen
Endlich einmal etwas ganz Neues: Darauf haben Millionen Frauen und natürlich auch Männer gewartet! Tolle muskulöse erotische Männer lassen Ihre Hüllen fallen.

368 Lustige Erotik
Total abgefahrene und verrückte Spielereien rund um die Erotik. Brüste sprengen z.B aus einem Postpaket hervor oder es wird wild mit Eros-Farbe herumgemalt.

369 Die schönsten Gesäße
Wie mögen Sie es am liebsten? Rund, spitz, prall, knackig, eingeseift, besandet, oder breit? In diesem Paket werden Sie garantiert fündig werden.

370 Privat Fotos
Private Fotos sind oft die reizvollsten Erotik-Motive. Schicken Sie uns Ihre privaten Erotik-Erlebnis-Fotos. Wir werden Ihre Fotos dann in unserem nächsten Paket mit aufnehmen.

Lack Leder Plastik Gummi Folie

371 Reizwäsche
Ob klassisch schwarz oder moderne Wäsche von völlig durchsichtig bis hin zur totalen Plastikfolien-Umhüllung; Sie können in diesem Paket alles erleben.

Schreiben Sie uns, und geben Sie uns weitere Erotik-Anregungen!

372 Tolle Posen
Die reizvollsten Posen z.B auf einem Felsen oder einem Fahrrad. Oder Erleben Sie die unmögliche Lenkradpose in einem Auto.

Top Preis Nur 39,00

Erotika Schauminelustikus
Etwas ganz Besonderes: Sehen Sie es in der Badewanne oder im Meerwasser, in Deutschland oder in Hawaii bzw. China.
Nr. 386

39,00

Origasipe Wahnsinnpenatrulle
Exakte Hautoberflächen-Aufnahmen, Nasshautbilder, Massenfrauen und weitere Überraschungen. Die Riesenbilder sind über viele Bildschirme scrollbar.
Nr. 387

5,00

Monopoly '96
Ein ganz neues Monopoly-Spiel, daß eine völlig neue Grafikoberfläche und einen neuen Bildschirmaufbau hat. Ein Spiel für zwischendurch.
Nr. 254

9,90

Straßen Feuerkampf
Action-Garantie: Kampfhubschrauber, Metall-Kunstvögel und Kugelroboter greifen Sie an. Super Action-Sounds. Ferraris mit quietschenden Reifen...
Nr. 325

Mallander Computer GmbH
Bärendorfstr. 24 B
46395 Bocholt

Tel: 02871 / 18 67 27
Fax: 02871 / 1866 260

Kostenlosen Katalog anfordern
Spiele-Abo Möglichkeit
Händleranfragen willkommen
Mindestbestellwert: 10,- DM

* Höchste Aktualität
* Alles Vollversionen
* Lauffähig auf allen Amigas ab 1 MB Ram, soweit nicht gesondert angegeben.
* Unschlagbares Preis / Leistungs-Verhältnis

Versandkosten:
Bar-Vorkasse: 2,- DM
Scheck-Vorkasse: 6,- DM
Nachnahme: 10,- DM
Ausland NUR Vorkasse:
Bar: 2,- DM Scheck: 6,- DM

Interessante Spiele & Besonderheiten

345 Erotika Cards Ein wirklich sagenhaftes Kartenspiel mit sehr erotischen und neckischen Frauen als Kartenmotive. Tolle Musik und ausgesprochen gute Grafik zeichnen dieses Kartenspiel aus. Sehr ausführlich und umfangreich, daher 3 Disketten lang. 19,00

255 Eros Puzzle Wen möchten Sie wieder zusammenpuzzeln? Terri, Yvonne, Jenny, Rene, Penny oder vielleicht Zwillinge... 5,00

326 Erotik Stories Wahre Geschichten, die so wirklich passiert sind. Z.B Skiurlaub, der Fensterputzer usw. 9,90

256 Erotik Puzzle Und noch ein tolles Puzzle mit noch mehr phantastischen Bildern. 5,00

327 Erotik Tetris Jaaa, das ist das Richtige für alle Spiele-Fans. Ein echt original Tetrisspiel mit äußerst neckischen Hintergrundbildern. 9,90

328 Amiga Dumm Eine Dumm-Version für den Amiga. Doch hier geht es nicht um Menschen. Hier müssen Sie gegen Schlangen und Monster ankämpfen. Dieses Dumm ist einfach gut. Tolle Grafik fast wie auf dem PC. 9,90

257 Escape from Dumm Dieses "Dumm" hat ebenfalls nichts mit dem PC-Dumm zu tun. Dieses Spiel ist dennoch äußerst interessant und hat eine tolle Dungeon-Grafik. 5,00

258 Dumm für Kinder Diese "Dumm-Variante" bietet besonders den Kindern viel Spaß. Tolle Labyrinthgrafik mit Blick von Oben. Weichen Sie drehenden bunten geometrischen Figuren und Früchten aus. Und fallen Sie nicht in die Säure-Fallen. 5,00

259 Knightwoode Tolles mittelalterliches Text/Grafik-Adventure mit ausführlicher Einführung durch vielen Grafiken. 5,00

260 Block It Geschicklichkeitsspiel, in dem Sie wild gewordene bunte Kugeln auffangen müssen. 5,00

261 Planet Fall Exzellente THRUST-Variante in einer aufgemotzten zeitgemäßen Aufmachung. Tolle Grafik und super Stereo-Sounds. Große Raumschiffe und schnelle Grafik. 5,00

Die explodierte Uhr
Wußten Sie eigentlich schon, daß Batterien bei falscher Handhabung blitzschnell reagieren und in Flammen aufgehen oder sofort explodieren können. Es geschieht schneller, als Sie glauben. Wir haben den Test gemacht. Wir warnen Sie und geben Sicherheitshinweise.
Nr. 262 Nur 5,00 DM

Der unmögliche Besucher
Plötzlich stand er bei uns im Türrahmen. Wir waren sprachlos.

Er hat den ganzen Tag absoluten und unverständlichen Blödsinn gemacht. Wir haben Fotos gemacht. Sehen Sie Fotos, hören Sie seine Ansprache und ein tolles Lied gesungen. Wir haben alles auf Diskette festgehalten.
Nr. 329 Nur 9,90 DM

Wenn nicht gesondert angegeben, eignen sich sämtliche Bilder für alle Amiga-Modelle. Fast alle Bilder liegen in 256 Farben vor. Auf den älteren Amiga-Modellen ohne AGA-Chips werden die Bilder in Graustufen dargestellt. Es sind keine Bilder in den Paketen doppelt. Jedes Paket enthält andere Bilder. Sämtliche Erotik-Software wird in neutralen Verpackungen verschickt. Alle Erotik-Software und Programme auf dieser Seite entsprechen den Vorschriften des §184, Abs. 3 StGB sowie §131 StGB und dem GjS !

DAS FEST DER FESTE

EDITORIAL

Um diese Jahreszeit kommt unsereins aus dem Feiern gar nicht mehr heraus, denn kaum haben wir das sechsjährige Firmenjubiläum hinter uns, klingelt in der Ferne bereits Santas Rentierschlitten – ans bevorstehende Neujahr mag ich daher noch gar nicht denken, da derlei Festivitäten in Sachen Joker ja doch immer irgendwie mit Arbeit verbunden sind…

Arbeit haben wir uns mit vorliegender Weihnachts-Ausgabe nämlich nicht zu knapp gemacht, wovon zuallererst natürlich die Variante mit der sensationellen Coverdisk zeugt: Viel Geld und noch mehr gute Worte hat es gekostet, Software 2000 die Vollversion ihres Hit-Games „Eishockey Manager" abzuschwatzen, auf daß Ihr passend zur Jahreszeit in den Genuß dieses sportlichen Klassikers kommt – zu einem so geringen Aufpreis gegenüber der Normausgabe des Hefts, daß finanzielle Hemmschwellen schmelzen wie das sprichwörtliche Eis in der Sonne!

Nun ist der Gabentisch aber auch für all jene Amigos reich gedeckt, die unser eiskalt kalkuliertes „Rahmenprogramm" bereits in der Sammlung haben. Exemplarisch seien hier bloß die traditionelle Wahl zum Amiga-Spiel des Jahres 1995 und das tolle Preisausschreiben mit Gewinnoption auf einen brandneuen A1200 erwähnt. Und weil wir gerade beim brandneuen A1200 sind, darf auch nicht unerwähnt bleiben, daß die jüngste Escom-Tochter Amiga Technologies neben der Neuauflage dieses Rechners für Weihnachten/Neujahr weitere Hardware-Innovationen plant. Die VR-Brille „i-Glasses!" nebst unterstützter Software ist nur eine davon, genaueres wird allerdings erst zur „Computer 95" in Köln zu erfahren sein. Und dummerweise muß ich diese Zeilen noch vor der Messe schreiben, während der Event jetzt, da Ihr sie lest, bereits über die Bühne gegangen ist. Haben wir uns dabei etwa persönlich kennengelernt? Und wird die Messenachlese im nächsten Heft etwa Sensationelles über neue Amiga-Modelle zu berichten wissen? Ich weiß es (noch) nicht, und meine Kristallkugel zeigt bloß eine kitschige Gondel im Schneegestöber…

So oder so wünsche ich Euch zum Feste nur das Beste, viele Geschenke, noch mehr neue Amiga-Games und die Freizeit, sie in Ruhe zu zocken!

Euer **Michael**

INH

PREVIEWS: Wer noch vor Weihnachten über die ersten Amiga-Highlights des kommenden Jahres informiert sein will, der sehe sich unsere Vorberichte zu Knallern wie **CRUSADE, SUPER TENNIS CHAMPS, BREATHLESS** oder **X-FIGHTER** an – und zwar auf den **Seiten 12 bis 16 und 66**

CRUSADE

BREATHLESS

SUPER TENNIS CHAMPS

X-FIGHTER

SPECIALS: Für frohe Feiertage sorgen u.a. der **DEMO-SCHWERPUNKT** mit neuen Digi-Shows und einem Bericht von der Radwar-Party, ein **INTERVIEW MIT BOMB SOFTWARE** (die Macher des Dungeon-Hits „Fears"!) sowie die vielen Hintergrundinfos über **MODEMS & AMIGA**. **Seiten 46/47/48, 74/75 und 95**

SPECIAL: MODEMS & AMIGA

SCHWERPUNKT-THEMA: DEMOS

INTERVIEW: BOMB SOFTWARE

PREIS-AUSSCHREIBEN: In dieser Ausgabe gibt es nicht nur die **LEADING LAP COMPETITION** mit einem brandneuen A1200 als Hauptgewinn, sondern auch **DIE WAHL ZUM SPIEL & DEMO DES JAHRES** – und dabei 50 aktuelle Top-Games zu gewinnen! Sieger lesen die **Seiten 45 und 88/89/90**

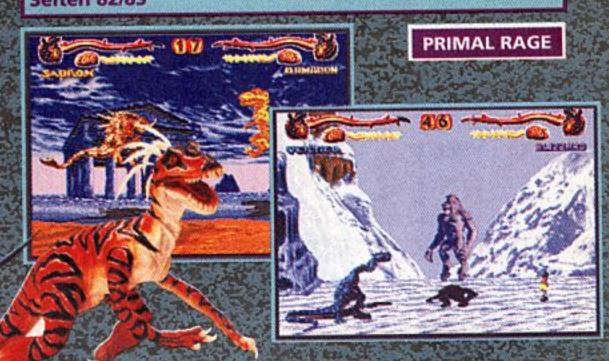
A1200 UND ÜBER 50 SPIELE ZU GEWINNEN

Software im Test

WORMS: Endlich wieder packende Action-Strategie für den Amiga – die „Lemmings" sind tot, lang leben die Würmer! Einen ganz und gar nicht wurmstichigen Test findet Ihr auf den **Seiten 20/21/22**

WORMS

PRIMAL RAGE: Die Saurier sind los! Die urzeitliche Klopperei konnte ja bereits in der Spielhalle, auf den Konsolen und am PC begeistern – vermag sie den Erfolg auch am Amiga zu wiederholen? Der Jurassic-Test findet sich auf den **Seiten 82/83**

PRIMAL RAGE

MAD NEWS: Wer seine Zukunft bei der schreibenden Zunft sieht, darf keinesfalls diese endlich umgesetzte Satire-Sim für überdrehte Redakteure verpassen! Wir garantieren Schlagzeilen und Schlaganfälle auf den **Seiten 32/33/34**

MAD NEWS

BETRIEBSGEHEIMNIS

Vom Chef komm' ich gerade her und muß Euch sagen, es weihnachtet sehr – nur er hat nämlich Fenster im Büro! Wir hingegen haben hier wieder Intern-Infos für Euch, zunächst über weiteren Zuwachs in der Redaktion...

Ladies first, weshalb wir erst mal das Geheimnis hinter unserer neuen Telefonstimme lüften: Die 30 Jahre junge **Annette Habereder** wird von all ihren Freunden (und davon gibt's reichlich, seht Euch bloß mal das Foto an!) liebevoll Angie genannt, treibt Sport aller Art und die männliche Belegschaft in den Wahnsinn – schon weil der familienfreundliche Rottweiler „Masada" mit seinen gesamten 40 Kilo Muskelkraft über ihre Tugendhaftigkeit wacht. Wer braucht da noch Staatsanwälte? Wir sicher nicht, denn wir brauchen vielmehr redaktionelle Verstärkung. Gefunden haben wir sie im 22jährigen **Markus Ziegler** (mz), auch Fuzzie genannt. Seine Stärken liegen bei Prügel- und Rollenspielen, Simulationen und Flippern, seine Schwächen dagegen im Hang zum Essen, Schlafen und vor dem Compi hocken. Zum Ausgleich steigt der Junge gerne Treppen – was ohnehin so ziemlich das einzige Hobby ist, das sich ein Joker-Mitarbeiter finanziell wirklich leisten kann. Ab und an ein neuer Bleistift dürfte darüber hinaus drin sein, und der wird dann beim Comiczeichnen (siehe aktuelle Joker Galerie) aufgerieben.

Damit dürft Ihr Euer Augenmerk wieder weg von Angies wallenden Haaren hin zu unserer aktuellen Teststatistik richten. Und falls Ihr das Heft diesmal mit der sagenhaften Begleitdisk gekauft habt, schwenken die Glupscher anschließend nach unten zu den Infos bezüglich der

VOLLVERSION: EISHOCKEY MANAGER.

Falls nicht, dann guckt mal auf die Klassiker-Seite und ärgert Euch ruhig darüber, bei einem solchen Hit zum Sonderpreis nicht zugegriffen zu haben!

DIE AKTUELLE TESTSTATISTIK

Absolute Katastrophe	(00%-10%)	0
Katastrophe	(11%-20%)	0
Total zum Vergessen	(21%-30%)	0
Zum Vergessen	(31%-40%)	0
Muß nicht sein	(41%-50%)	0
Nix Besonderes	(51%-60%)	1
In Ordnung	(61%-70%)	2
Schwer in Ordnung	(71%-80%)	1
Erste Sahne	(81%-90%)	4
Megastark	(91%-100%)	0
Hit-Ausbeute		4
Megahits		0

DER DISK-MANAGER

EISHOCKEY FÜR EINSTEIGER

KONFIGURATION UND START

Um den „Eishockey Manager" auf der beiliegenden Diskette zu starten, benötigt man einen Amiga mit mindestens 1 MB RAM und Farbmonitor. Die Spieldisk gehört ins interne Laufwerk; das Spiel wird automatisch geladen und nutzt selbständig den verfügbaren Arbeitsspeicher. Das Game kann auf Festplatte installiert werden, allerdings funktioniert die Install-Routine nicht bei 1200ern ohne RAM-Erweiterung. Auch die Installation von Hand bringt dabei keine brauchbaren Ergebnisse, so daß in diesem Fall von Disk gespielt werden muß. Wer Probleme mit dem Game hat oder Tips bzw. Cheats dazu erfahren will, kann sich natürlich auch an unsere **Hotline** wenden. Erreichbar ist sie jeden **Mittwoch zwischen 16 und 19 Uhr** unter Tel.: **089/46 38 23** bzw. **089/460 58 22**

DIE PASSWORTLISTE

Seite 3,	Zeile 2,	Wort 10:	Seine
Seite 3,	Zeile 5,	Wort 3:	Fan
Seite 3,	Zeile 14,	Wort 8:	Herz
Seite 7,	Zeile 7,	Wort 1:	Spieler
Seite 7,	Zeile 14,	Wort 2:	Kopie
Seite 7,	Zeile 18,	Wort 9:	Diskette
Seite 8,	Zeile 3,	Wort 8:	Legen
Seite 10,	Zeile 9,	Wort 4:	Regel
Seite 10,	Zeile 12,	Wort 7:	Bereiche
Seite 11,	Zeile 4,	Wort 4:	Damen
Seite 11,	Zeile 6,	Wort 6:	Reihe
Seite 13,	Zeile 2,	Wort 1:	Pingi
Seite 13,	Zeile 4,	Wort 7:	Baby
Seite 13,	Zeile 10,	Wort 5:	Üben
Seite 13,	Zeile 16,	Wort 12:	Verfügung
Seite 13,	Zeile 21,	Wort 7:	Stärke
Seite 14,	Zeile 2,	Wort 5:	Probieren
Seite 14,	Zeile 9,	Wort 7:	Exkursion
Seite 15,	Zeile 2,	Wort 3:	Auslosung
Seite 15,	Zeile 16,	Wort 12:	Saison
Seite 15,	Zeile 19,	Wort 9:	Smiley
Seite 16,	Zeile 1,	Wort 1:	Rechts
Seite 16,	Zeile 6,	Wort 7:	Kamera
Seite 17,	Zeile 2,	Wort 7:	Datum
Seite 21,	Zeile 13,	Wort 12:	Logo
Seite 27,	Zeile 22,	Wort 6:	Bild
Seite 43,	Zeile 5,	Wort 3:	Spiel
Seite 44,	Zeile 12,	Wort 10:	Knopf

ROLL ON!

Wer nicht so sehr auf graue bzw. beige Mäuse steht, der darf sein Standardmodell jetzt ans Tierlabor verkaufen und sich dafür jene launige Alternative ins Haus holen, die man neuerdings bei Neubo im Karton hat.

Die **Beetle Mouse** ist handlich, mit präzisen Mikroschaltern ausgerüstet und fällt durch ihr knalliges Design auf wie ein bunter Hund. Den flotten Käfer gibt's für 59,- DM in vielen Farben überall im Fachhandel, das Amiga-Modell hört dabei auf die exakte Typenbezeichnung **BM-2P/BT-2P**. Fehlt nur noch eines dieser superflachen **Mauspads**, wie sie Art Office derzeit in fröhlichen Designs („Keine Sorgen, lieber Morgen") zu Preisen um die 20 Mäuse im Fachhandel vertreibt, schon ist das Leben wieder ein Stück lebenswerter geworden.

ARBEITSLOS?

Arbeitslose Assembler-Coder, Musiker und Grafiker könnten hier das große Arbeits-Los gezogen haben: Das hoffnungsfrohe Amiga-Talent Jörg Belger sucht noch Mitstreiter, die ihm helfen, die Arbeit an seinen vielversprechenden Action-Plattformen im Stil von „Turrican" zu beenden. Interessenten wenden sich mit Arbeitsproben an:

Jörg Belger
Ölmühlenstr. 12
D-06366 Köthen

VIDEO AB

Wem die verlockende Datenwelt des Internet zu umständlich zu erreichen oder zu teuer im Gebrauch ist, für den hat HK-Computer eine preiswerte Alternative zwecks Netsurf-Einstieg im Angebot.

Bei **Vector VText** handelt es sich um einen externen Videotext-Decoder zum Anschluß an alle Amiga-Modelle. Videotext ist ein TV-Service und über Antenne, Satellit oder Kabel zu empfangen, erlaubt aber weder interaktives Chatten noch das Absaugen von Software – lediglich zahlreiche Info-Seiten zu verschiedensten Themen (Wetter, Charts, Konzert-News, Nachrichten etc.) sind abrufbar. Die VText-Software vermag nun gezielt Seiten zu suchen, zu speichern und zu katalogisieren, ist also für ein erstes Schnuppern im Quasi-Cyberspace durchaus empfehlenswert. Den Preis von 99,– DM erfahrt Ihr hier, alles weitere bei: **HK-Computer, Tel.: 0221/36 90 62**

STARTSCHWIERIGKEITEN

Trouble um den A1200: Die ersten neuen AGA-Rechner von Amiga Technologies waren kaum vom frisch installierten Fließband in Frankreich gerutscht, als schon Nachrichten bezüglich Kompatibilitätsproblemen die Runde machten…

So scheiterte Attics Dungeon-Knaller „Fears" am internen Floppy-Laufwerk, da die neuen Modelle offenbar mit speziellen Kopierschutz-Formaten und Trackloadern nicht klarkommen. Wie viele und welche Spiele noch solche Probleme bereiten, ließ sich bis Redaktionsschluß nicht klären – sicher scheint nur, daß reine Actiongames anfälliger sind als komplexe und HD-installierbare Zockware, die zumeist im regulären Amiga DOS-Format vorliegt. Sicher ist aber auch, daß Amiga Technologies bereits gemeinsam mit den Softwarehäusern an einer Lösung arbeitet!

OB BLOND, OB BRAUN ...

Im Oktober wollte unsere Brigitta von Euch wissen, mit welcher Haarfarbe sie besser ankommt – hier Eure Antworten, die bei uns angekommen sind: Eine Zweidrittelmehrheit war für die aktuell dunkle Matte, der Rest für Stroh im… äh, auf dem Kopf. Und dann gab es da noch eine stattliche Anzahl von Charmeuren, die sich nicht festlegen wollten („So oder so bezaubernd", „Diese Augen!", „Probier's doch mal mit Rot"…) und dafür mit Komplimenten nicht gespart haben. Gitti und ihr Friseur danken jedenfalls allen Teilnehmern herzlich!

Für Guido Henkel sind die neuen Amiga-Floppies beängstigend

ANGST VOR DEM AMIGA

Kaum war „Fears" auf dem Markt, mußte ATTIC-Boß GUIDO HENKEL entsetzt feststellen, daß seine Ballerdungeons ihrem Namen alle Ehre machen – und Angst vor den Rechnern aus dem Hause AMIGA TECHNOLOGIES haben…

„Leider scheint man in den neuen Modellen andere Floppy-Laufwerke eingesetzt zu haben, was zur Folge hat, daß Programme mit speziellen Diskettenformaten nicht mehr laufen" meinte er dazu. Obwohl man darum gebeten habe, sei ATTIC kein Modell der neuen Serie zur Verfügung gestellt worden – inzwischen arbeiten Guidos Mannen natürlich fieberhaft an einer Software-Lösung des Problems.

DIE ENTLAUFENE RAUBKATZE

Die Vertriebsfirma COSMO sollte für ATARI eigentlich die Verbreitung der JAGUAR-Konsole in Deutschland sicherstellen, doch dann trennten sich nacheinander ATARI, GAMETEK und ACCLAIM von dem Distributor. Jetzt arbeitet er nur noch mit dem Konkursrichter zusammen…

GAMES 4 EUROPE HEBT AB

MARCO HÜSKES, der ehemalige Geschäftsführer von THALION, hat zusammen mit JENS GAMPERL und JÜRGEN STOLZ das Softwarelabel GAMES 4 EUROPE gegründet. Erstes Projekt: der Amiga-Flugi „Airbus A320 II", für dessen Design wieder der programmierende Pilot RAINER BOPF verantwortlich zeichnet.

DIE WEGE DES HERRN

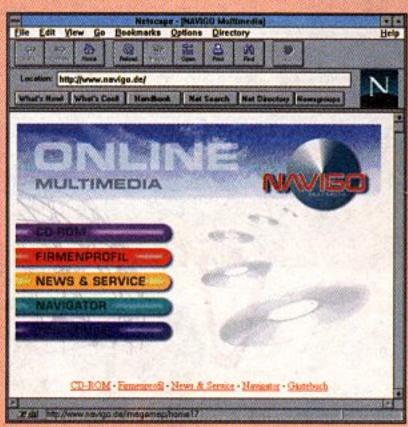
Daß man als Product Manager für MICROPROSE flexibel sein muß, war FRANK MICHAELIS schon immer klar. Wie flexibel, hat er allerdings erst jetzt erfahren…

Der bisher in Deutschland tätige MICHAELIS wurde vor rund einem Vierteljahr an die MICROPROSE-Zentrale in Baltimore „ausgeliehen". Mit Sack, Pack und Lebensgefährtin flog er nach Amerika, richtete sich eine Wohnung ein und arbeitete Tür an Tür mit dem legendären SID MEIER. Nach zwei Monaten wurde überraschend die ganze Abteilung aufgelöst – also hieß es wieder packen, Freundin trösten und zurück an den alten Arbeitsplatz in Deutschland gehen!

Auf Achse: Frank Michaelis

FRISCH IM NETZ

Hat Euch unser aktuelles Special „Modems & Amiga" Appetit gemacht, oder zappelt Eure „Freundin" eh längst im Netz? In beiden Fällen hätte ich zwei interessante Neuigkeiten für Euch!

Erstens hat NAVIGO, die gemeinsame Tochter von BURDA und PRO 7, nun eine Homepage im Internet eingerichtet: Unter der Adresse **http://WWW.navigo.de** erfährt man News zu Produkten, Messen und sonstigen Veranstaltungen. Zweitens sorgen seit kurzem die nach dem Vorbild der New Yorker GUARDIAN ANGELS aufgebauten CYBER ANGELS für Ruhe und Ordnung im WWW – sie kümmern sich darum, daß keine Kinderpornos, betrügerischen Angebote etc. das saubere Datennetz verschmutzen.

Die Navigo-Homepage

JÖRG WONTORRA SPRICHT

Der populäre SAT 1-Moderator JÖRG WONTORRA spricht für GREENWOOD die Livekommentare zu deren neuer Action-Bolzerei „ranSoccer". Das englische Original heißt übrigens „Actua Soccer" und stammt von GREMLIN. Fehlt eigentlich nur noch eine Amigaversion, doch darüber konnte mir selbst der gesprächige Jörg vorläufig noch nichts Genaues sagen.

Unglaublich: Spiele & Anwender ab 1,50 DM

Die besten Neuerscheinungen mit 100% Qualität zu einem echten Taschengeldpreis

Sommerspiele Brandneue Olympische Sommerspiele mit Turmspringen, Sportschießen im Übungsraum, Sprinten und Fahrradfahren. Ein wirklich gelungenes neues Sportspiel für jedermann. **Nr. 200**

Commodore-Amiga The Game Retten Sie den Amiga vor seinem endgültigen Untergang. Kämpfen Sie gegen den Atari. Wir wollen alle, daß die Amiga-Produktion noch weiter gesteigert wird. **Nr. 217**

Titanic Bereiten Sie die Bergung des Schiffs vor. Betreten Sie durch das Loch an der Seite das Schiff. Feine 3D-Echtzeitgrafik. Erkunden Sie alle Decks und Schätze. Ein Top-Adventure. **Nr. 218**

World Adress Die wohl beste und komfortabelste Adress-Verwaltung für den Amiga. Über 42 Pull-Down-Menüs und Iconsteuerung. Deutsche Online-Hilfe und Bilder-Einbau-Funktion. **Nr. 201**

Balder's Grove Ein interessanter Boulder Dash Clone, der viele Abenteuer und Gefahren bietet. Schlangen, Hexen und Grabsteine bilden böse Gefahren. 40 tolle Level. Mit Leveleditor. Ab OS2.0 **Nr. 219**

Mov'em Ein Roboter räumt auf. Doch so einfach ist das gar nicht. Ein Spiel mit einer Prise Weltraum, High Tech und Knobelspaß. Wirklich prima Grafik. Mit Level-Editor. Top-Preis. **Nr. 220**

Die Schlagzeile Ein völlig blödsinniges Spiel. Da haben die Redakteure doch etwas durcheinander geworfen. Jeden Tag neue Schlagzeile. Ein humorvolles Spiel ab 6 Jahre geeignet. **Nr. 221**

Pioneers Erleben Sie das Leben in ferner Zukunft. 1-4 Spieler regieren, planen, handeln und kämpfen. Sehr viele traumhafte Grafiken, tolle Soundeffekte. Ein unglaubliches Spiel. ***3 Disks*** **Nr. 307**

Monaco Sie sind live beim Start in Monaco dabei. Eines der schnellsten Autorennen. Normal /Arcade-Game-Modus. Sie müssen auch auf Unfälle achten und auch mal eine Vollbremsung in Kauf nehmen. **Nr. 308**

Star Trek Set Verschiedene Spiele. Steuern Sie Raumschiff Enterprise durch die Weiten des Universums. Tolle TV-Grafik und echte Videofilm-Ausschnitte. 5 Disketten-Set **Nr. 342**

Mallander Computer GmbH

Bärendorfstr. 24 B
46395 Bocholt

Tel: 02871 / 18 67 27
Fax: 02871 / 1866 260

Kostenlosen Katalog anfordern
Spiele-Abo Möglichkeit
Händleranfragen willkommen
Mindestbestellwert: 10,- DM

- Höchste Aktualität
- Alles Vollversionen
- Lauffähig auf allen Amigas ab 1 MB Ram, soweit nicht gesondert angegeben.
- Unschlagbares Preis / Leistungs-Verhältnis

Versandkosten:
Bar-Vorkasse: 2,- DM
Scheck-Vorkasse: 6,- DM
Nachnahme: 10,- DM
Ausland NUR Vorkasse:
Bar: 2,- DM Scheck: 6,- DM

Jedes Spiel nur 5,- DM

210 Frühlingsspiele Mal etwas ganz neues: Olympische Spiele im Frühling mit Schwimmen, Schießen, Gymnastik und Bogenschießen.
211 The Aliens are coming at 11.11.1995 Sie kommen von Oben und Sie müssen blitzschnell reagieren, was der Laser hält.
212 Cluedo Endlich gibt es das bekannte Spiel als Computerumsetzung.
213 Cybernetix '95 Das absolute Ballergame im Space. Sauberes Scrolling, Felsensprengung, feindliche Raumschiffe. Ein Ballerhit!
214 Gefahr Boulder Ein art Boulder Dash, in dem man schneller erledigt ist, als man es sich je erhoffen würde. Knifflig & Schnell.
215 Kampf im All Eines der actionreichsten Super-Ballerspiele. Ballern Sie ganze Raumschiff-Flotten ab und sammeln Sie Extras.
216 Operation Meteor Sie bewegen sich völlig frei in einer 3D-Welt. Warum liegt mitten im Garten eine Laserpistole? Warum befindet sich im Keller der Zugang zu einer neuen Welt?

Jedes Spiel nur 5,- DM - wenn nicht anders angegeben -

224 International Cricket II Ein wunderbares Spiel direkt aus den USA eingeflogen. Sportfans müssen dieses Spiel haben.
202 Star Warrior Ein galaktisches Kampfspiel für 2 Spieler. Erobern Sie alle gegnerische Planeten. Der wahre Preis: 1,50
225 Schiffe versenken 1-4 Spieler, 9 Schiffe und U-Boote. Gute grafische Darstellung. Vernünftige Computerumsetzung.
226 Master Blaster Zeitbombe zünden, abhauen, und durch die gesprengte Mauer durch, Extras sammeln ... und weiter ...
203 Brain Shave Buntes Steinchen sucht Vermittler, der Ihn zu seinesgleichen schiebt. Doch die Gravitation kommt... 1,50
227 40 Thieves Ein ganz neues Solitärkartenspiel, bei dem 2 volle Sätze Karten in richtiger Reihenfolge gestapelt werden.
228 Rock Slide Ein harter Test für das Reaktionsvermögen. Ein abgewandelter Mix zwischen Tetris und 4 Gewinnt.
309 Cyber Man Raketenantrieb auf den Rücken geschnallt ... und los geht's. Sagenhaftes Actionspiel mit Real-Effekt 9,90
229 Riesen Poker Endlich mal ein Pokerspiel mit echten großen Spielkarten auf dem Bildschirm. Incl. Spielhölle Pro.
230 T-Racer Ein Ballergame mit einer Grafik, die von der Qualität her echten Spielhallen-Games sehr nahe kommt.
231 Step 5 Prima Tetris-Spiel. Die tolle 256-Farb-Grafik ist so perfekt, daß das Spiel nur mit AGA-Chips und OS3.0 läuft.
310 Karate Champ Tolles Karatespiel mit sinnlicher fernöstlicher Musik, tollen Kampfschreien und Haifischen. 9,90
232 Blinden Simulator Es gibt schon verrückte Spielideen. Bei diesem Spiel brauchen Sie eher Ihr Gehör als Ihre Augen.
233 Amiga Mühle Altbekanntes Spiel für den Amiga als tolle Computerumsetzung.
234 Kreuzwort Plus 90 ganz neue Kreuzworträtsel mit weit über 4000 verschiedenen Fragen.
235 Verzweifelter Kampf Jagen Sie Ihren letzten Gleiter durch den Dschungel der Wildnis. Doch es kommen Probleme auf.
311 Duell im All Im Jahre 4093 müssen Sie in 25 verschiedenen Weltraumlandschaften gegeneinander antreten. 2 Disks 9,90
312 Batman Er ist wieder da. Batman kämpft sich fliegend über die Stadt und wird von allen Seiten angegriffen. 9,90
236 Poing III Es kommen sehr, sehr viele neue Levels auf Sie zu. Tolles Break-Out. Schläger, Ball, Mauer und Geschick.
237 Space Tris Ne, ne, kein Tetris-Spiel. Kluges Anordnen von saftigen Kugeln ist hier angesagt. Aber die Muster enthalten!
238 Kombat+ Interessantes Panzerspiel mit Sandwällen, versteckten Mauern und Gräben.
313 Godzilla Angriffe von allen Seiten muß Godzilla aushalten. 9,90
343 Finde den Mörder Klären Sie dieses Verbrechen auf. **3 Disketten** mit vielen Fotos. 19,00
239 Meltdown 1-4 Spieler streiten sich um die besten Plätze für Ihre Atome. Wenn 3 Atome, dann Peng und Nachbar weg.
240 Dark Castle Deutsches Adventure: Befreien Sie Ihre Geliebte aus dem dunklen Verlies des düsteren Gemäuers.
314 Commando Raid Hubschrauberflug unter der Erde wie bei Fort Apocalypse (C64). Laserwände / Benzintanks. 9,90
241 Meister Schach '95 Das wohl beste Amiga-Schach. Mit Lernmodus, versch. Spielmodi und vielen Sonderfunktionen.
315 Hyper Drive 1 oder 2 Spieler sausen mit einem Höllentempo durch verzwickte Labyrinthe. Nur nirgends anecken. 9,90
344 Bertie, Electrek, BombClear, Deathbringers 4er-Spielepack: Baller-Action, Knobelspaß, Schaltkreise regeln... 19,00
242 Cave Runner II Graben Sie die Schätze aus der Erde aus. Doch achten Sie auf einstürzende Felsen und Ungeziefer.
243 Puzzler 10 wirklich wunderschöne Bilder werden völlig zerhackt. Puzzeln Sie die Bilder wieder zusammen.
316 King Kong Der Riese kämpft sich leidvoll durch die kleinen Straßen der Menschheit. Tolle Grafik & echte Sounds. 9,90
244 Fang Ihn Ein lustiges Spiel in einem Labyrinth, daß man direkt durch Drehtüren für den Verfolger ändern kann.
245 Mini Gräber Graben Sie mit möglichst kurzem Weg alle Edelsteine aus, ohne auf die ekligen Spinnen zu treten.
246 Amiga Scrabble '95 Mit gesprochener Kommentierung, 2-4 Spieler-Modus. Testen Sie Ihr Wort-Kombinations-Vermögen.
317 Ghost Ship Im letzten Funkspruch meldete die Besatzung ein Ufo und seltsame Kräfte. 3D-Echtgrafik-Adventure 9,90
318 Glückspuzzle Ausgesprochen gutes und lustiges Verschiebepuzzle besonders für Kinder geeignet. 2 Disks 9,90
247 Backgammon Deluxe Äußerst luxuriöses Spiel für hohe Ansprüche. Tolle Umsetzung mit wahren Moment-Fotos.
319 Teddy Fischi Plattformspiel unter und über Wasser mit Fischen und Teddys als Feinde. Lustig für Kinder ab 4. 9,90
320 Der Wandelmann Bauen Sie aus verschiedenen Körperteilen vorgegebene lustige Figuren nach. Spaß-Garantie für Kinder. 9,90
321 Space Battle 3D-Ballerorgie für 1-2 Spieler. Schnelle 3D-Grafik im Weltall mit tollen Soundeffekten. Lohnenswert! 9,90
248 Reflection 2 Spieler müssen durch Ihre Schläger den Ball immer im super 3D-Spielfeld halten. Reaktionsspiel.
249 Dschungel Live Überlebenskampf im Urwald. Übergroße Gorillas greifen an. Aber Sie haben ja eine Flinte mit dabei.
322 Der Rasenmäher Mann Das absolut brutale Gartenvernichtung. Lustig; gesprochene lustige Kommentare... 9,90
250 Pipilini Ein bau-gegen-die-zeit Spiel. Aus 15 verschiedenen Rohrteilen eine Wasserleitung bauen. Mit Editor.
251 Slickball II Ein futuristisches Ballspiel als Kombination zwischen Breakout und Flipper. Lustige Geräusche und Anims.
252 Big Willi Allerlustigstes Jumpi-Runni-Spiel mit bunter Kindergartengrafik. Lustige Tiere als Feinde.
323 Nano Fly Microtechnologie ist Out! Nanotechnologie ist die Zukunft. Die Nano-Fliege wird in ein System zum Zerstören von virenverseuchten Disketten eingeschleust. Allerlei tricksige Hindernisse können mit Wurfbomben abgewehrt werden. 9,90
253 Great Gold Raid Die Jagd nach Goldstücken. Unschöne Insekten stören jedoch. Doch Sie können sich verstecken.
324 Puc Man Tolle Soundeffekte, viele Welten wie Dinowelt..., Spielfelder viele Bildschirme groß, weiches Scrolling... 9,90

Wahnsinns Anwendersoftware

300 Backup Set 2 sichere Programme, um die Daten Ihrer Festplatte zu sichern. HD-Disks & Datenkompression. *9,90 DM*
340 A500 Emulator / Relokick 1.3 Es ist so weit. Millionen User haben gewartet. Mit Relokick 1.3 können Sie softwaremäßig einen A600, A1200, A4000 in einen A500 umwandeln. So läuft fast alle ältere Software auf Ihrem Computer. Incl. Degrader, Fake Mem, Kick 1.4 für weitere Möglichkeiten. *19,00 DM*
301 Bildschirmschoner Die besten Schoner wie Super Dark (über 50 Effekte) oder Blitz Blank, dem Alleskönner. *9,90 DM*
302 Textset Pro Der Preiswahnsinn. Textverarbeitung mit über 80 Pull-Down-Menüs plus 300 fertige Musterbriefe. *9,90 DM*
303 PC-Emulator-Pack Verschiedene Emulatoren und Konverter machen den Amiga zum PC! 2 Disketten! Top! *9,90 DM*
360 MS-Dos-Programme Riesen Paket von PC-Programmen für den PC-Emulator-Pack. Spiele & Anwender aller Art. *29,00 DM*
304 Speedup Set Sie erhalten ein breites Feld an Programmen, die Ihre Festplatte / Laufwerk um ein Vielfaches beschleunigen. Beachten Sie bei Festplattenbeschleuniger folgendes: Erst Preise vergleichen, dann kaufen... Ab Kick 2.0 ***3 Disketten*** *9,90 DM*
361 Workbench-Tools Wahnsinnshilfen für die Workbench: Magic WB, Magic Menü, Tool Manager, WB Action, Icons, Browser II und zahlreiche weitere Programme. Die Workbench-Fenster werden ab sofort völlig neu aussehen und Sie können z.B. Dateien per Mausklick kopieren und bearbeiten. Sie erhalten sagenhafte **8 randvolle Disketten** für nur 29,00 DM! Ein unschlagbares Preis-Leistung-Verhältnis !!! Der Komplettpreis: *29,00 DM*
341 Astronomie Set Die Riesensammlung rund ums Weltall, Planeten und Raumfahrt. Beispielprogramme: Das Solarsystem, Weltdatenbank, Gravity, Star Chart, Moon Tool, Planetarium, Orbit, Planeten des Universums, Weltenbauer und zahlreiche weitere Programme. Ein wirklich faszinierendes Programmpaket, daß alle Menschen interessieren sollte. 5 Disketten... *19,00 DM*
305 Englisch komplett Ein Programmpaket, mit dem Sie sowohl die englische Sprache durch diverse Lern- und Vokabelprogramme erlernen können als auch englische Wörter, Sätze und Texte in die deutsch Sprache übersetzen können. Beispiele: Lesson One, Vokabel Pauker, Vokabel Professional, Englisch Genie, Wörterbuch, und so weiter... 3 Disketten *9,90 DM*
222 Professional File System Vergessen Sie Ihr altes Amiga-File-System und installieren Sie das Professional File System. Dann können Programme bis zu 20 mal schneller geladen werden. Auch werden sämtliche Diskettenzugriffe wesentlich beschleunigt. Das ganze System gibt es zum absoluten Schlagerpreis von *5,00 DM*
306 Das Platzwunder Dieses Programm erlaubt eine ganz neuartige Formatierung von Datenträgern. Ab sofort können Sie auf normale DD-Disketten über 100 KB mehr Daten und auf HD-Disketten über 500 KB mehr Daten Schreiben. Aus 880K wird 984K und aus 1,44 MB wird 1,86 MB. Ab Kickstart 2.0 *9,90 DM*
223 Assembler Kurs Ein äußerst ausführlicher Kurs, der sauber in verschiedene Kurse eingeteilt ist. Werden Sie innerhalb von 3 Monaten zum professionellen Programmierer. *5,00 DM*

Crusade

Wer Strategicals à la „Battle Isle” liebt, sollte in nächster Zeit das Ruhrgebiet im Auge behalten: Bei Greenwood in Bochum entsteht gerade die AGA-Umsetzung des PC-Kampfs um die Vorherrschaft in einer mittelalterlichen Wabenlandschaft!

Je nach Schwierigkeitsgrad setzt sich das umstrittene Königreich aus bis zu 10.000 Hexfeldern zusammen, auf denen man gegen die CPU oder maximal drei menschliche Feinde antritt. Dabei darf jeder Teilnehmer seinen digitalen Vertreter durch das Verteilen von Punkten auf die vier Feldherrneigenschaften (Führungskraft, Charisma, Glück und Gesundheit) etwas individueller gestalten. Anschließend zieht man in die rundenweise geführten Schlachten, deren oberstes bzw. letztes Ziel es ist, die gegnerischen Burgen zu erobern.

Als taktische Mittel stehen zwar auch Nichtangriffspakte und Bündnisse auf dem Schlachtplan, aber auf lange Sicht verläßt man sich doch besser auf die eigenen Einheiten, die in rund 14 verschiedenen Sorten angeboten werden. Die Auswahl reicht dabei vom schlichten Landsknecht über Bogenschützen, Ritter und Magier bis zum ausgewachsenen Drachen; doch auch normale Arbeiter werden gebraucht, um etwa die besetzten Stellungen mit Erdwällen zu befestigen. Und in der Waffenkammer entdeckt man neben Katapulten und ähnlich zeittypischen Gerätschaften sogar einen Zauberspruch, den der oder die Magier in der Truppe ablassen können. Allerdings ist nur ein satter und anständig besoldeter Soldat ein guter Soldat, was diesem Militärstrategical sogar eine gewisse wirtschaftliche Komponente verleiht: Gold und Getreide müssen aufgetrieben werden, indem man möglichst viele Städte, Dörfer und Gehöfte erobert, die den Staatssäckel mit Steuern und Abgaben füttern. Versorgt wird die Truppe grundsätzlich mit Hilfe von Pferdekarren; besondere Situationen erfordern allerdings besondere Transportmittel – eine Insel erreicht man zum Bleischiff natürlich kaum je auf dem Landweg...

Auf ihren entbehrungsreichen Märschen durchkämmen die Streitkräfte Berg und Tal, Agrarsteppen und Meeresstrände. Alles in allem befinden sich 14 Geländearten auf der Karte, die mit sieben verschiedenen Baustilen bestückt sind; das Angebot reicht von den Hütten für die einfachen Volksmassen bis zu den Schlössern der blaublütigen Elite. In einigen Ortschaften gibt es auch Heiler, die sich um verwundete Kämpen kümmern; ansonsten erfüllt ein Feldlazarett aber den gleichen Zweck und bringt die leidgeprüften Einheiten wieder auf Vordermann. Zu den gehobeneren Methoden der Kriegsführung gehört dann das Aussenden von Spähern und Spionen, die das Gelände einschließlich der vorgefundenen Behausungen auskundschaften und bei der Gelegenheit vielleicht gleich kleine Intrigen anzetteln. Von da ist's nicht mehr weit bis zur Politik der verbrannten Erde, die weder vor Brandstiftung oder Attentaten noch vor dem gezielten Griff in die Kriegskasse des Gegners zurückschreckt.

Für die kleine Überraschung zwischendurch sorgen schließlich eingestreute Zufallsereignisse positiver und negativer Art: Ein Schatzfund verbessert etwa die finanzielle Lage, während unterwegs aufgegabelte Söldner nicht unbedingt zu einer nachhaltigen Verstärkung der Truppe führen müssen – manchmal handelt es sich bei ihnen nämlich um Krankheitsträger, die ihre neuen Kollegen mit der Pest oder anderen Geißeln der damaligen Epoche anstecken! Frei umherziehende Räuber und Rebellen treiben ebenfalls überall ihr Unwesen und bilden damit quasi einen neutralen Machtblock, der alle Kriegsparteien gleichermaßen piesackt. Auch General Winter schlägt ohne Ansehen der Person zu und vermindert die Kampfstärke der Beteiligten an dieser Outdoor-Schlacht entscheidend. Zwei Nummern kleiner kann man das auch vom launischen Wetter haben, zudem will die Tages- bzw. Nachtzeit ins strategische Kalkül gezogen werden.

Damit nun niemand vor so viel Komplexität und Lebensnähe erschreckt davonläuft, läßt sich der gewünschte Grad an Realismus stufenlos und gezielt für jedes einzelne Element einstellen, was selbstverständlich nicht ohne Auswirkung auf den Schwierigkeitsgrad bleibt. Darüber hinaus kann das vorgegebene Szenario mittels zweier Editoren nahezu beliebig verändert werden – bis hin zu der skurrilen, aber technisch machbaren Möglichkeit, Panzer und Ochsenkarren nebeneinander durch das alte Rom rollen zu lassen…

Kurzum, Crusade verspricht seinen Schöpfern aus dem Ruhrpott Kohle und uns Amigos, was wir lange missen mußten: ein innovatives, komplexes und sehr spielbares Strategical. Und zudem ein sehenswertes, denn die AGA-Grafik wird (wie das gesamte Game) weitestgehend dem PC-Original entsprechen. Dabei glänzt die Optik im eigentlichen Spiel zwar eher durch Zweckmäßigkeit und Übersicht, doch für das Intro hat man zusätzlich einige Bluescreen- und Raytracingeffekte mobilisiert. Auf die Ohren gibt's Musik, Sound-FX und deutsche Sprachausgabe; wie sich die Maus auf dem Amiga-Schlachtfeld schlägt, können wir dagegen noch nicht sagen – Klarheit wird hier erst die für Januar angekündigte Endversion bringen. Dafür wissen wir schon heute eine ganze Menge über die Hardware-Anforderungen: Euer 1200er bzw. 4000er sollte über eine Speichererweiterung und eine Festplatte mit 13 freien MB verfügen, sonst machen die Crusade-Recken keinen Mucks.

Aber auch die Standard-Feldherrn mit einem A500 als Truppenübungsplatz müssen nicht alle Hoffnung fahren lassen, denn an eine Ausführung für ihre Ansprüche haben die Wirtschaftsprofis von Greenwood ebenfalls gedacht, allerdings befindet sie sich erst im Planungsstadium der Bochumer „Planer". (mash)

Brauchen der Amiga, die BPS oder irgendein Staatsanwalt eigentlich noch einen 3D-Ballerdungeon? Was die Staatsdiener angeht, wollen wir es gar nicht wissen – was uns betrifft: So einen wie diesen nehmen wir gern!

Die Feuertaufe der Newcomer von Fields of Vision vermittelt nämlich viel vom Temperament ihrer italienischen Schöpfer, womöglich muß der Action-Thron am Amiga bald neu besetzt werden. In PD-Kreisen mag das keine Überraschung sein, genießt das fünf Mann starke Team dort doch spätestens seit „T-Racer" quasi Kultstatus. Um so betrüblicher, daß dieser qualitativ so mancher aktuellen Vollwert-Ballerei weit überlegene Horizontalscroller hierzulande nur schwer zu erhalten ist. Damit die „atemlosen" Actiondungeons nicht dasselbe Schicksal ereilt und um den enormen Produktionsaufwand zu finanzieren, hat sich Fields of Vision nun mit dem englischen Hardwaredistributor und Neu-Publisher Power Computing zusammengetan. Ihr erstes kommerzielles Projekt soll noch vor Weihnachten zu Ende geführt werden und den Spieler wie bei „Fears", „Alien Breed 3D" und Konsorten zum schwerbewaffneten Söldner in einem verschachtelten Labyrinth machen. Hier soll er dann im Vorbeilaufen Aliens aller Rassen und Klassen mit dem Lasergewehr rösten und sich an herrenlosem Sammelgut vergreifen. All das ist aus der bekannten Ego-Perspektive zu sehen, doch im Vergleich zu allen bisherigen 3D-Aktionisten sticht die deutlich feiner aufgelöste Grafik angenehm ins Auge. Die Programmierer verzichten nämlich auf einen grob aufgelösten Chunky Copper-Screen und schreiben Polygone bzw. Texturen direkt in die Grafik-Bitplanes, so daß je nach Rechenleistung bis zu 320 x 200 Pixel den Fullscreen füllen – wogegen etwa bei „Gloom" stets nur 3 x 3 große Gruppen von Bildpunkten zusammengefaßt werden und so eine effektive Auflösung von bloß rund 100 x 80 Pixeln ergeben. Ähnliche Verfahren krankten bisher am mangelnden Tempo, doch das Vorab-Demo von Breathless raubte uns diesbezüglich wahrlich den Atem: Schnellere, buntere und detailliertere 3D-Grafik haben wir am A1200/4000 überhaupt noch nie gesehen! Da läuft man über Treppenflure und durch enge Korridore, ergötzt sich an weiten Sälen und beeindruckenden Lichteffekten, wandelt unter freiem Himmel oder durch Nebelbänke – und bewundert überall feinst animierte Texturen in bunter Vielzahl und realistisch wirkende Gegner, die per Raytracing-Programm erstellt und bewegt wurden. An Soundkulisse und Steuerung wird noch gefeilt, doch schon jetzt können wir Euch ausgeklügeltes Gameplay und ein hilfreiches Automapping versprechen. Ja, wer über entsprechende Rechenleistung bzw. den erforderlichen Speicherausbau verfügt, wird das Game dann gar im Multitasking laufen lassen oder eine HD-Installation vornehmen können. Alles weitere erfahrt Ihr anläßlich des Testberichts in vier Wochen. (rl)

CD 32 goes AMIGA 1200

Das SX 32 Expansion Modul

Das von DCE entwickelte Steckmodul rüstet Ihren Commodore CD 32 zu einem vollwertigen AMIGA 1200 um.

Es wird einfach in den Modulslot des CD 32 gesteckt und bietet auf der Rückseite alle notwendigen Schnittstellen.
Vorhandene AMIGA-Peripherie, wie z. B. Genlocks, Drucker, Modems usw., können weiter verwendet werden.

Bauart

Kompakte Steckkarte in 6 Lagen Multilayertechnik gefertigt für den internen Betrieb im CD 32. Modernes Hardware-Design mit nur wenigen aktiven Bauteilen durch hohe Integration in nur einem Logik-Baustein ermöglicht eine geringe Stromaufnahme.

Alle wichtigen Chips sind servicefreundlich gesockelt. Hochwertiger AMP SIMM Sockel mit Metallbügeln.

Vergleichen Sie ruhig einmal die Einzelpreise um einen AMIGA 1200 auf diese Ausstattung aufzurüsten.

449,-

Ein 15poliger VGA-Port zum Anschluß eines VGA-Monitors, wie z. B. Microvitec, ist vorhanden; eine 2,5"-Festplatte kann intern auf dem SX 32 installiert werden.

Weitere Leistungsmerkmale sind ein Sockel für PS/2 SIMM-Module bis zu 8 MB sowie eine Akku-gepufferte Echtzeituhr. Tastaturen, Mäuse, SIMM-Module, 2,5"-Festplatten sowie externe 1,76 MB Slimline Diskettenlaufwerke zum CD 32/SX 32 sind auch im Bundle erhältlich.
Volle Softwarekompatiblilität mit allen AMIGA 1200-Softwares wird garantiert.
Durch das SX 32-Modul wird aus dem CD 32 ein AMIGA 1200 mit CD-Laufwerk, Kickstart Vers. 3.1 sowie Fastram Option.

Einbau

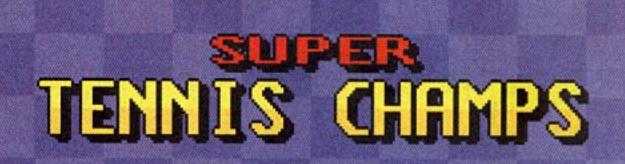
Leichter Einbau auch für Laien.
Gehäuseschrauben vom CD 32 lösen. Modulschachtabdeckung entfernen. Gehäusedeckel leicht anheben und SX 32-Modul in den Schacht stecken. Danach kann der Gehäusedeckel wieder verschraubt werden. Jetzt besitzen Sie einen super-kompakten AM!GA 1200 Computer mit CD-Laufwerk. Kleiner geht's nicht.

Technische Daten

VGA-Schnittstelle	15polig
RGB-Schnittstelle	23polig
serielle Schnittstelle	25polig
parallele Schnittstelle	25polig
gepufferte Floppy-Schnittstelle	23polig

2.5"-AT-BUS Harddisk-Schnittstelle
Fastram Controller mit 0 Wait States
– Sockel für PS/2 SIMM Modul bis 8 MB
– Akku-gepufferte Echtzeituhr.
2 Jahre Garantie

DCE Computer Service GmbH
46145 Oberhausen
Kellenbergstraße 19a
Telefon (02 08) 63 31 51
Telefax (02 08) 63 04 96

Vesalia Computer
46499 Hamminkeln
Industriestraße 25
Telefon (0 28 52) 91 40 10-14
Telefax (0 28 52) 18 02

Während der Tennis-Boom in der Flimmerkiste dank Boris und Steffi immer noch anhält, wurden im Amiga-Club seit „Great Courts 2" keine Asse mehr geschlagen – das soll sich nun bald ändern!

In puncto Optionsreichtum dürfte der Versoftung von Audiogenic/Mental Software schon mal ein Spitzenplatz sicher sein: Bis zu vier menschliche Cracks werden gleichzeitig der Filzkugel hinterherlaufen – im Einzel oder Doppel, in einem Freundschaftsmatch, bei den vier Grandslam-Turnieren in Melbourne, Paris, Wimbledon und New York (ab dem Achtelfinale) oder in einer Liga mit maximal acht Teilnehmern. Dazu hält der Rechner sechzehn Racketschwinger mit unterschiedlichen Stärken und Schwächen bereit, die man gerne auch höchstpersönlich über die Hart-, Gras- und Sandplätze hetzen darf. Und bereits bei unserem Vorabmuster ließ sich erkennen, daß die CPU-Sportler ein hervorragendes Training genossen haben, denn ihre überdurchschnittliche künstliche Intelligenz verspricht spannende Begegnungen auf jedem Untergrund.

Auch steuerungstechnisch (nicht *steuertechnisch* , liebe Steffi, da solltest Du Papi zu Weihnachten lieber eine Wirtschaftssimulation in den Knast bringen) macht das sportive Programm schon jetzt einen sehr ausgereiften Eindruck. Neben handelsüblichen Ein- bzw. Zwei-Button-Sticks werden nämlich sogar Joypads mit sechs Knöpfen unterstützt – und mit jedem dieser Digi-Schläger hat man sich blitzschnell warmgespielt, schlägt tolle Lobs, satte Volleys, gefühlvolle Stoppbälle oder einen tödlichen Cross. Bei so einem sorgfältig gemachten Handling dürfen selbst Anfänger getrost auf den Easy-Modus beim Aufschlag verzichten, der das exakte Treffen des zuvor markierten Punktes garantiert.

Optisch erinnert das Game stark an den eingangs erwähnten Blue Byte-Klassiker; der Blick fällt schräg von oben auf den Platz, der ganz nach Wunsch in der Bildschirmmitte fixiert ist oder soft in alle Richtungen scrollt. Und wie es sich für die Versoftung einer Nobelsportart gehört, fehlt auch das Drumherum nicht, also etwa Schieds- bzw. Linienrichter und ein begeisterungsfähiges Publikum, das die ordentlich animierten Sprites anfeuert. Neben diesen Beifallsstürmen hat der Sound recht realistische Schlaggeräusche und kurze Kommentare des Referees vorrätig, wogegen beim Durchstöbern der Menüs und Statistiken treibende Techno-Beats aus den Speakern hämmern.

Es klingt also nach einer Menge Spaß, was hier demnächst auf dem Programm des heimischen Sportkanals steht. Selbstverständlich werdet Ihr sofort informiert, sobald sich der neue Anwärter auf den Tennisthron bei uns zum ernsthaften Vorspielen angemeldet hat. Dann wird es sich ja herausstellen, ob die digitale Weltrangliste wirklich umgeschrieben werden muß – oder der neue Champion immer noch der alte ist. (st)

NEWSFLASH

Weihnachten bei Ikarion:

HATTRICK! & CARIBBEAN DISASTER

Drei ofenfrische Umsetzungen wollen uns die Aachener Bytebäcker in Kürze servieren: Von der Schlagzeilensim „Mad News" erhoffen wir uns ein Test-Fest noch in dieser Ausgabe, von den beiden anderen Leckereien gibt's hier auf alle Fälle eine erste Kostprobe.

HATTRICK!

Der Vortritt gebührt König Fußball, der seinen unter DOSenteams schon bewährten Manager bald auch zu den Amigavereinen schickt – bzw. jeweils

einen für AGA- und ECS-Mannschaften. Bis zu vier Spieler dürfen sich dabei auf eine Menge Arbeit freuen: Trainersuche, Verhandlungen mit TV-Sendern und Sponsoren, Spielertransfers, Pressearbeit und Fanbetreuung, all das und noch viel mehr gehört zu ihrem Aufgabenbereich. Auch dem Coach darf und soll man öfter mal ins Handwerk pfuschen, denn vor allem in der Anfangsphase sind die angestellten Leuteschinder meist nicht gerade eine Zierde ihrer Zunft.

Während der Begegnungen wird der Spielverlauf im Minutentakt berechnet; falls sich dabei besonders heikle Situationen ergeben, bringt die CPU automatisch eine von über 100 Fullscreen-Animationen auf den Bildschirm. Die neue Dreipunkte-Regel ist natürlich eingebaut, aber auch ein in der offiziellen Bundesliga bisher noch unbekannter „Fun-Modus" mit ulkigen Phantasienamen und -ereignissen. Tabellenmäßig ausgedrückt heißt das: Im Amigastadion dürfte demnächst ein heißer Kampf um den ersten Platz entbrennen, und ironischerweise sind die beiden Kontrahenten sogar Namensvettern…

CARIBBEAN DISASTER

Anderthalb Jahre lang trugen die Tropen Trauer, denn der Titel dieses (auch von uns) schon vor Urzeiten angekündigten Polit-Exoticals wäre beinahe bittere Realität geworden. Aber jetzt kommt er doch noch, der taktisch klug gemixte Cocktail aus „Battle Isle", dem Brett-Strategical „Junta", durchtriebenen Computergegnern, dreisten Rebellenarmeen und coolen Drinks in Lolas Bar!

Konkret stelle man sich dazu eine Karibikinsel mit einer politischen Führungsclique vor, die den Widerstand fast schon zur moralischen Pflicht macht. Viel lustiger ist es natürlich, in dieser digitalen Bananenrepublik selbst kräftig mitzumauscheln und seine Schäfchen ins trockene zu bringen, ehe die Rebellen mit ihren Doc Martens-Tretern den roten Teppich im Palast versauen. Die Mittel der Wahl heißen z.B. Bestechung, Gehirnwäsche, Truppenverschiebungen & Waffenschiebereien, Wahlbetrug, Verbreiten von Falschmeldungen, Attentate auf den via (Null-) Modem angeschlossenen Mitspieler und alle anderen Feinde, die glauben, man würde sich tatsächlich an das ausgehandelte Friedensbündnis halten. Stellt also schon mal die Eiswürfel ins Rohr, denn die Ikarion-Junta hat uns hoch und heilig versprochen, daß es nun wirklich nicht mehr lange dauere, bis wir das Bacardi-Feeling unter geklauten Palmen genießen dürfen. (jn)

FEARS
Dieses Game wird Dir verdoomt
zu schaffen machen!
Jetzt bei Eurem Händler
abgreifen oder direkt
bei uns bestellen!
© 0 74 31 - 5 43 23
Action satt und ein Fullscreen
360° Scrolling, wie es auf
dem Amiga für nicht
realisierbar gehalten wurde...
...bis jetzt!
Endlich wieder höllisch
gutes Futter für Deinen
Amiga 1200/4000 und CD-32
Attic Entertainment Software GmbH
Sigmaringer Strasse 84 · 72458 Albstadt
Tel. 0 74 31 - 5 43 23 · Mailbox 0 74 31 - 5 43 26
attic

WORMS

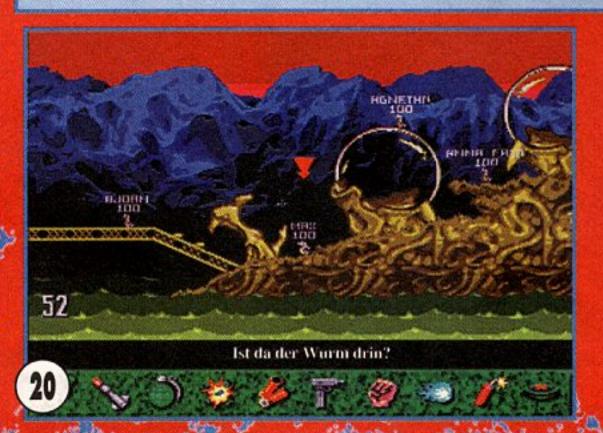
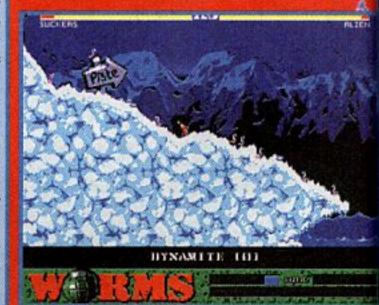
Man nehme das geniale Spielprinzip von „Lemmings" und tausche die chronisch selbstmordgefährdeten Hauptdarsteller gegen echte Killer aus: Das Ergebnis ist ein überraschend selbständiges Actionstrategical der Wühlerklasse eins!

Würmer und Käfer!

DER VATER ALLER WÜRMER

Die Wurzeln der Spielidee reichen hinab bis zu den „Artillery"-Games, die ja vor langer Zeit auf dem C64 recht populär waren. Der Amiga-Freak Andy Davidson griff sie wieder auf und präsentierte Team 17 eine eigene Version, wo man das Suchtpotential erkannte und bei der Optimierung des Gamedesigns half. Und weil die englischen Dompteure gesellig sind und ein gutes Jahr mit ihrem Wurmzirkus geübt haben, bilden nun diverse Multiplayer-Modi das Highlight der Show – bis zu 16 Tierbändiger können sich einzeln oder in maximal vier hintereinander antretenden Teams austoben!

DIE DRESSUR

Eine erschöpfende Beschreibung des rundenweise organisierten Spielablaufs ist selbst auf drei Seiten kaum möglich, da er sich über zahllose Optionen ganz auf den persönlichen Geschmack abstellen läßt. Aber die Grundzüge bleiben natürlich immer gleich: In der per Zufallsgenerator erstellten Spiellandschaft werden einzelne oder Gruppen von Würmern ausgesetzt, die jeweils dem Kommando eines menschlichen Herrn unterstehen. Dieser hat nun nicht unbegrenzt Zeit, um seinem Schützling die richtigen Icon-Befehle (Rennen, Einbuddeln, Waffen benutzen etc.) zu erteilen, denn auch der Gegner will ja mal an die Reihe kommen. Im Kampf gegen den Feind stehen dabei unzählige Waffengattungen zur Verfügung, weshalb sie im Anschluß einzeln vorgestellt werden. Nicht unterschätzen darf man aber auch den Einfluß des Leveldesigns, der so manchen Plan gleich im Ansatz scheitern läßt – oder gar eine katastrophale Kettenreaktion auslöst! So lauern z.B. überall tödliche Wasser- oder Säureseen auf die kleinen Kriecher, Berge und Kakteen versperren ihren (Flucht-) Weg, und ein ständig wechselnder Wind sorgt dafür, daß sich die Flugbahn der eingesetzten Geschosse nie mit absoluter Sicherheit vorhersagen läßt.

Eine Lawinensprengung?

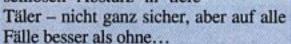
Ist da der Wurm drin?

DIE WAFFEN

Bananenbombe

Das Schrecklichste an dieser (Extra-) Waffe sind nicht mal die satten 75 Schadenspunkte pro Treffer: Die Gegner hassen diese Vitaminbombe vor allem deshalb, weil sie selbst beim stärksten Wind präzise landet.

Bungee-Seil

Die kraft- und punkteschonende Alternative zum seillosen Absturz in tiefe Täler – nicht ganz sicher, aber auf alle Fälle besser als ohne…

Dynamit

Funktioniert wie Sprengstoff im Gegenwert von 75 Schadenspunkten – fünf Sekunden bleiben einem selbst dabei für die Flucht.

Flinte

Das ist die einzige Waffe mit zwei Schüssen, wobei jeder 25 Pünktchen beim getroffenen Gegner abzieht.

Kamikaze

Diese (selbst-) vernichtende Todesart wählen Würmer, mit denen es eh schon zu Ende geht. Sie haben damit einen ehrenvollen Abgang und können ihre trauernden Kollegen ein letztes Mal unterstützen.

Lötlampe

In erster Linie ein vorzügliches Grabungsinstrument, mißbräuchliche Verwendungsmöglichkeiten als Mini-Flammenwerfer sind aber durchaus erlaubt.

Maschinengewehr

Lediglich als äußerst rares Extra verfügbar – und das ist auch gut so, denn mit dieser mörderisch effektiven Wumme kann man ganze Kleintierfamilien ausrotten!

Splitterbombe

Quasi die Steigerungsform einer Granate mit fünf Sprengköpfen à 30 Schadenspunkten. Nicht ganz ungefährlich für den Benutzer.

Bazooka

Ein Klassiker im Waffenschrank, der im Idealfall 50 Schadenspunkte anrichtet. Allerdings geht's nicht ohne sorgfältiges Zielen, außerdem sollte man unbedingt einen gewissen Sicherheitsabstand zum Opfer einhalten.

Bohrer

Damit kommt man am schnellsten unter die Erde – und das sogar lebend, wenn man vor dem Erreichen des Grundwasserspiegels mit dem Bohren wieder aufhört. Horizontal oder diagonal kann man sich dann mit der Lötlampe weiter durch den Untergrund buddeln.

Explodierendes Schaf

Das merkwürdige Tier ist nur als Extra verfügbar und eigenwillig wie ein Esel – erfahrene Schafhirten bevorzugen daher die gemütliche Fernzündung via Spacetaste.

Freiwillige Aufgabe

Nur was für Feiglinge, ansonsten sinnlos.

Homing Missile

Dieser fälschlicherweise als Torpedo bezeichnete Knallkörper muß genau auf das Ziel ausgerichtet werden und ist leider nur begrenzt verfügbar.

Minen

Die sind schon von Haus aus überall verstreut; wer auf Slalomkurse steht, kann aber noch mehr davon in die Gegend pflanzen.

Stahlträger

Am oberen Ende des Gegners angebracht, funktioniert er wie ein Brett vor den Kopf, ist aber auch als Überbrückungsmaßnahme und zum Schutz der eigenen Truppen einsetzbar.

Uzi

Nicht ganz so tödlich wie das Maschinengewehr, aber die Streuwirkung ist immer noch beachtlich.

Beamer

Die Funktion müßte jedem „Trekker" geläufig sein; allen anderen sei gesagt, daß man mit diesen Teleportern jeden Punkt des Spielfelds blitzartig erreichen kann.

Feuerstoß

Hört sich nicht nur an wie der Spezialschlag aus „Street Fighter II", sondern wirkt auch genauso, und zwar immer senkrecht nach oben.

Drachenball

Die zweite Anleihe bei „Street Fighter" ist dort unter dem Namen Fireball bekannt und hat im Gegensatz zum Drachenball eine waagerechte Stoßrichtung.

Granate

Der Zündzeitpunkt und die nötige Aufprallhöhe sind einstellbar, der Wind stört hier kaum – dafür fällt diese springlebendige Waffe gern auf den Absender zurück…

Luftangriff

Klingt zunächst wie die ideale Waffe: sicher und von ungeheurer Breitenwirkung. Altgediente Wurmkrieger mögen sie trotzdem nicht, weil sie nur einmal verfügbar ist und der Feind auch (zu) genau weiß, was ihm hier bevorsteht.

Ninja-Seil

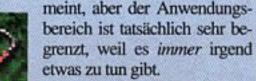
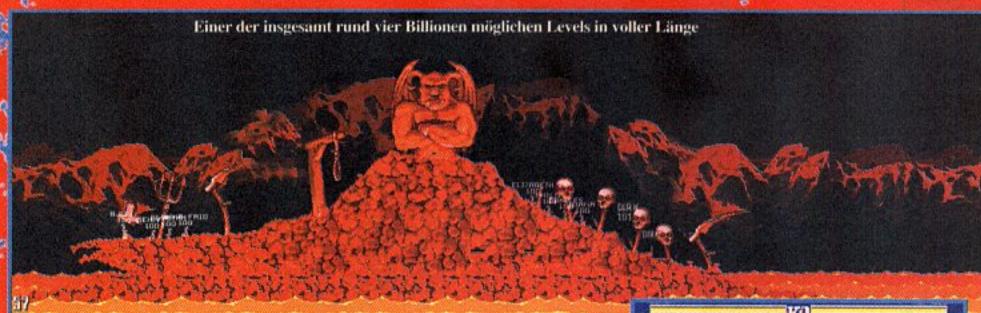
Im englischen Original treffender „Batrope" genannt und zum Überwinden von Abgründen geeignet – kostet allerdings fünf Sekunden Spielzeit.

Stups

Die simpelste aller Kriegslisten: Man gibt dem Gegenüber einen Stups und schubst es so ins Wasser, auf eine Mine, in den Abgrund etc.

Zug überspringen

Nachdem während der gesamten Testdauer kein Zug vorbeikam (ein Streik der Eisenbahnwürmer?), konnten wir diese Funktion leider nie ausprobieren. Scherz beiseite: Natürlich sind hier Spielzüge gemeint, aber der Anwendungsbereich ist tatsächlich sehr begrenzt, weil es *immer* irgend etwas zu tun gibt.

Einer der insgesamt rund vier Billionen möglichen Levels in voller Länge

DIE ARENA

Genretypisch ist die Optik eher simpel, aber bunt und mit vielen liebevollen Details ausgestattet. Vor allem die putzige Animation der Würmchen wärmt das Herz, und das Scrolling ist auch auf nicht hochgerüsteten Amigas flüssig und schnell. Bei der farblichen Gestaltung der Hauptdarsteller wäre zwar etwas mehr Abwechslung fein gewesen, aber da man ihnen individuelle Namensschilder verpassen kann, besteht dennoch keine Verwechslungsgefahr. Die Soundbegleitung wiederum ist auf Effekte und eine absichtlich piepsige Sprachausgabe beschränkt, doch sie hat es trotzdem in sich – man glaubt gar nicht, zu welch verrückten Geräuschen die kleinen Biester fähig sind! Wer ihnen mehr als 2 MB RAM anbietet, wird zum Dank sogar hemmungslos beschimpft: „Du Knallkopf!" oder „Laß mich in Ruhe!" ist da u.a. zu hören. In der schon bald erscheinenden Schillerversion soll es zusätzlich auch CD-Musik und massenweise FMV-Zwischensequenzen geben.

Für eine Handvoll Würmer mehr...

TECHNIK-VARIANTEN

Anfangs verwirrt die Steuerung ziemlich, doch sobald man herausgefunden hat, daß zum Scrollen und für die Menübedienung die Maus verwendet wird, während alles andere bei der Tastatur bestens aufgehoben ist, kommt plötzlich richtig Freude auf. Für die Statistiker wird nach jedem Match abgerechnet und z.B. der treffsicherste bzw. nutzloseste Wurm der letzten Schlacht ermittelt. Optionen gibt's ebenfalls wie Würmer beim Wettangeln: Man kann u.a. eigene Teams erstellen, speichern und löschen, die Rundenanzahl und die Spielzeit variieren oder die Replaykamera (die tollsten Treffer, Tode etc.) auf Automatik stellen. Darüber hinaus läßt sich jede einzelne Waffe genau rationieren oder ganz abwählen.

Und der Turniersieger heißt... natürlich Joker!

In Vietnam... wir holen unsere Jungs schon raus!

WORMS
(TEAM 17/OCEAN)

ACTION-STRATEGIE	
88% „IRRE"	
GRAFIK	62%
ANIMATION	75%
MUSIK	–
SOUND-FX	81%
HANDHABUNG	84%
DAUERSPASS	92%
VARIABEL	
PREIS	DM 69,–
SPEICHERBEDARF	512 KB - 2 MB
DISKS/ZWEITFLOPPY	3 / JA
HD-INSTALLATION	JA
SPEICHERBAR	ALLES
DEUTSCH	KOMPLETT

AMIGA ONLY

Bei Team 17 steht man nicht nur auf kleine Killertiere, sondern auch auf unsere „Freundin", der man daher eine Reihe exklusiver Extras spendiert hat. So kann man hier und nur hier über persönliche Zahlencodes (Geburtstage, Maße der „Freundin"...) individuelle Levels kreieren. Und sollten die acht Geländearten wie Hölle, Wald, Wüste, Mars oder Schrotthalde nicht mehr gefallen, braucht man nur ein Malprogramm wie „Deluxe Paint", um eine eigene Level-Disk zu erstellen. Dazu kann man das Progi auf Icon-Format verkleinern und auf der Workbench ablegen, seine Treffsicherheit anhand von Zielscheiben einüben und Turniere abhalten – einen Liga-Modus und „Freundschaftsspiele" gibt's dagegen auch bei der zeitgleich veröffentlichten PC-Version. Die Möglichkeit, unverbrauchte Waffen mit in die nächste Runde zu nehmen, ist aber wiederum exklusiv den Amigos vorbehalten. Und diese benötigen auch bloß einen A500, um eines der spielbarsten, innovativsten und überhaupt gelungensten Spiele der letzten Zeit zocken zu können! (mm)

Himmlische Spiele ab 1,50 DM

Brandaktuelle Neuheiten 1996

1,50 **Kill The Little Dudes** Ein ausgereiftes Jump´n´Run-Game, bei dem es Ihre Aufgabe ist, die außerirdischen Mutanten und Androiden auf einem fernen Planeten zu "killen" und gleichzeitig die Brillanten aufzusammeln. Geschicktes Leiterklettern ist hier gefragt. Der Renner! **Nr. 600**

5,- **Charlie Cool** Ein ganz neuartiges Jump´n´Run-Game der Spitzenklasse. Erleben Sie eine kunterbunte Glitzerwelt, die verzaubert. Auf der Suche nach versteckten Goldstücken begegnen Sie Marienkäfern, Schnecken, Würmer, Sprungfedern, Falltüren... Grandioses Kinderspiel! **Nr. 640**

10,- **Bowling** Ein erstklassiges Bowlingspiel für 1-8 Mitspieler. Wunderbare Grafik und 100% realistische Geräusche, die digitalisiert wurden, zeichnen dieses perfekte Spiel aus. Sie stoßen die Kugel mit der Maus in Richtung und Kraft. Eine Steuerung wie in der Realität. **TOP-HIT** **Nr. 660**

3,- **Zaxxon** Eines der bekanntesten und erfolgreichsten Spiele vom C64 jetzt als Amiga-Neuauflage. Steuern Sie Ihr Raumschiff über eine 3D-Landschaft und schießen Sie alles ab. Doch Vorsicht: Sie müßen mit Raketen, Mauern, Energiefeldern usw. fertig werden. **Nr. 630**

10,- **German Trucking** Ausgereiftes High-End-Strategie-Spiel für 1-4 Spieler in noch nicht dagewesener Qualität. Mit deutschen Straßenkarten in perfekter Grafik. Weltweit bestes Truckspiel! Mit echten LKW-Fotos. Bewegen Sie Ihre LKW sicher durch Deutschland. 2 Disketten **Nr. 661**

10,- **Raumflug 2001** Ein Raumschiffsimulator der Extraklasse: Sie sehen alles aus der Sicht des Cockpits. Mit rasender Geschwindigkeit fliegen Sie in die 3D-Tiefe des Weltalls hinein. Weichen Sie den heraneilenden Meteoriten aus und schießen Sie scharf. Mit Aufprallerschütterung. **Nr. 662**

1,50 **Advanced Tetris** Das wohl beste Tetris fast zum Preis einer Leerdiskette. Greifen Sie zu. Garantierter, stundenlanger Spielgenuß. Wahlweise "Classic" oder "Crazy" Game. Musik oder Soundeffekte. Spielfeldgröße und Spielstärke völlig stufenlos einstellbar. **Nr. 601**

3,- **Flag Rally** Ein Autorennen für 1-2 Spieler. 10 Course zur Auswahl. Bis zu 9 Runden werden gefahren. Wahlweise kann gegen den Computer oder einem 2ten Spieler gefahren werden. Mit Gangschaltung und realistischen Motorgeräuschen. 1- oder 2-fach Unterteilung des Screens. **Nr. 631**

5,- **Colonial Conquest II** Das ultimative Weltraum-Strategiespiel für 1-2 Spieler. Ähnlich dem Spiel "Civilization". Ziel ist es, eine eigene Zivilisation, Waffensysteme und Raumschiffe im Universum auf 26 erdähnlichen Planeten anzusiedeln. Auch auf Festplatte zu installieren. **Nr. 641**

3,- **Top Hat Willy** Jump´n´Run-Game der kniffligsten Art. Auf der Suche nach Gummibärchen schwirren überall Feinde und Hindernisse wie Hasen, Bälle, Mäuse, Autos, Scheren umher. Willy kann laufen, springen, Treppen steigen oder hüpfen. Genial für Kinder oder für lange Abende geeignet. **Nr. 632**

10,- **Fahre Ihn zum Schrotthaufen** Nachdem Sie sich Ihr Vehikel (PKW, LKW, Bus oder Panzer) zusammengebaut haben, gilt es, auf einer Piste das gegnerische Fahrzeug durch Kollision vollständig zu demolieren. Mit Reifenspuren, Blechhaufen, Feuer! Optionen für weitere Pisten vorhanden. **Nr. 663**

5,- **Marblelous** Lenken Sie Ihre Murmel durch das schnelle Setzen von Schildern/Pfeilen zum Ziel. Doch Vorsicht: Durch Ablenkungs-Hindernisse und schräge Ebenen kann der Ball schnell vom Kurs abkommen und in die Tiefe stürzen. *Ein Wahnsinnsspaß!* 6 Level-Version. **Nr. 642**

5,- **Crazy Hawaii Olympics** Ein lang erwartetes neues Sportspiel: Völlig ausgeflippte Disziplinen für 1-2 Spieler: 100m-Lauf, 500m-Lauf, Bananenweitwurf, 110m-Hindernislauf mit Baumstumpfspringen. Lustige und bunte Grafik für Klein und Groß. *Benötigt 1MB Chip Ram* **Nr. 643**

Jedes Spiel nur 3,- DM

610 Evil Insects Originelles Actiongame mit Space Invader-Anleihen. Die Insekten-Invasion.
611 Game Maker Hiermit machen Sie es selber. Logische grafische Benutzeroberfläche.
612 Laser Bike / Laser Car 3 schnelle Spiele: Tron mit 6 Motorrädern und Autorennen.
613 Farben Senso Springen Sie in korrekter Reihenfolge dem kleinen, schlauen Willi nach.
614 PacMan Return Er ist wieder da... Neuauflage von PacMan. Super Grafik plus Editor.
615 Xeno Star Galaktische Ballerei mit Meteoritenaufprall, Radarschirm und Sprachausgabe.
616 Nuclear Atoms Denkspiel rund um Atome.
617 White Rabbit Lustiges Denkspiel: Führen Sie einen weißen Hasen über Blockhindernisse.
618 Professional Bingo Einmaliges Spiel mit Druckfunktion. Mit verschiedenen Bingo-Arten.
619 Artillerus Steuern und kontrollieren Sie Ihr Artillerie-Geschütz wie ein Profi.
620 Megaball V2.1 Stark verbesserte Version des Breakout-Hits! Der Neuzeit-Renner für 1995!
621 Monopoli Vol. II Das bekannte Spiel als Computer-Umsetzung. 1-4 Spieler. Tolle Grafik.
622 Boggle Das altbekannte Wortratespiel für 1-3 Spieler jetzt als Computerversion.
623 Star Base 13 Vernichten Sie alle Eindringlinge aus Ihrer Raumstation. **2 Disks für 3,-**
624 Brainbow Kompliziertes Denkspiel für Kluge Köpfe. Bunte Blöcke richtig kombinieren.
625 Danger Mouse Verhindern Sie eine Entführung. Doch es treten Probleme auf.
626 Black Jack Völlig neue Umsetzung des bekannten Spiels. Top Grafik und viele Optionen.
627 Leopardy! Bekanntes tägliches Ratespiel vom RTL-Fernsehen. Mit Editor.
628 Disc Ein originalgetreuer Geldspielautomat. Incl. Sonderspiele, Risikotaste und Wettkampf!
629 Donkey Kong Der große Spielhallenhit! Retten Sie Ihre Freundin, die entführt wurde.

UNIVERSUM SOFTWARE

Mallander Computer GmbH
Bärendorfstr. 24 A
46395 Bocholt
Tel: 02871 / 18 61 50
Fax: 02871 / 1 86 62 62

Erleben Sie brandaktuelle TOP-Neuheiten der besten Spiele. **Alles voll spielbare Versionen.** Bei einigen Spielen sogar Update-Möglichkeit. Lauffähig auf allen Amigas ab 1 MB Ram, soweit nicht gesondert angegeben. Versandkosten:
Bar-Vorkasse: 2,- DM Scheck-Vorkasse: 6,- DM Nachnahme: 10,- DM
Ausland: Bar: 2,- DM Scheck: 15,- DM Keine Nachnahme
Mindestbestellwert: 10,- DM

602 **Jim´s Video Poker** Ein Pokerspiel mit allem drum und dran. *Zum Sensationspreis von nur 1,50*
633 **Dr. Strange** Plattformspiel mit Leitern, Monstern... Vernichten Sie die Gen-Manipulation! 3,-
603 **Smurf Hunt** Jagen und linken Sie alle Schlümpfe im Schlumpfdorf. *Spitzenpreis: Nur 1,50*
604 **Ghost Mine** Durchsuchen Sie Minen nach Diamanten. Für Boulder-Dash-Fans!!! 1,50
644 **Adventure of Norris** Jump´n´Run-Game im dunklen Untergrund mit gruseligen Wesen. 5,-
645 **Bounce´n´Blast** Schnelles Jump´n´Run-Game mit bunter Grafik, wilder Ballerei und Säure. 5,-
634 **Nemesis** Schließen Sie gegnerische Spielsteine mit eigenen ein. Dann gehören alle Ihnen. 3,-
646 **Supra Schach 95** Ein reifes und spielstarkes Schachprogramm mit über 100 Einstellungen. 5,-
664 **Brainy** Das große Familienspiel mit Wissensfragen aus zahlreichen Sparten. 1-6 Spieler. 10,-
605 **Tealth** Ballern pur in 6-Ebenen-Super-Scroll-Grafik. Nur für Super Amigas A1200, A4000 1,50
647 **Virtual World** Bewegen Sie sich frei in 3 Dimensionen in echter Vektor-Grafik. ***SUPER!*** 5,-
665 **Scorched Tanks** Sie kontrollieren über ein Computerterminal bis zu 60 Waffensysteme. 10,-
648 **Familien Solitaire** Das Kartenspiel für die ganze Familie für 1-4 Mitspieler. Schöne Grafik. 5,-
666 **BUND!** Sie erhalten den Musterungsbescheid! Was nun? Grafikadventure über 2 Disks!!! 10,-
635 **Top Secret** Ein Action-Jump´n´Run-Spiel, das besonders für Kinder ab 3 geeignet ist. 3,-
667 **Vektor Storm** Weltraumballerspiel. Verteidigen Sie Ihre galaktischen Sektoren. 3D-Grafik! 10,-
668 **Raketenstart** Echte Video-Grafik. 1-2 Spieler, 6 Level (Wasteland...) Nur A1200, A4000 10,-
669 **TRAX** Platzsparendes Anordnen von Spielblöcken ähnlich wie bei Tetris. 10,-
649 **Psycho Toad** Vernichten Sie Sie alle "Bazookabears" in der "Slime-Zone"! 5,-
670 **Boxen** Kämpfen Sie gegen die Todeskralle von Bruce Lee. 2 Level, Nur A1200, A4000 10,-
690 **Astro Trek** Action-Flug-Missionen mit Enterprise. Digi-Bilder, Original-Sounds, Sprache... 20,-
671 **Wörterraten** Einige Buchstaben sind vorgegeben. Ähnlich dem Sat-1 "5 mal 5"! Mit Editor. 10,-
650 **Seed of Darkness** Grafikadventure mit allen Features. Mit komfortabler Maussteuerung. 5,-
691 **Digital Ninja** Kampfsportspiel mit fernöstlichen Spitzen-Hintergrundbildern. 20,-
692 **Super Lemmings 95** Ganz neuartig! Mit Preßlufthämmern, Wurfbrücken, Ufos... 20,-
672 **Match Patch** Jump´n´Run-Spiel für Kinder. Am Fallschirm fällt der Tennisball durch Levels 10,-
673 **Slam Ball** Managerspiel rund ums Tennis. Reporter-Kommentare und eigene Spieler. 10,-
674 **Car Racing** Autorennen für 1-2 Spieler mit Reifenquietschen und Autorundumdrehung. 10,-
651 **Pferderennen** Bieten Sie mit und erleben Sie ein aufregendes Rennen. 1-7 Spieler. 5,-
652 **Mimic** Gedächnisspiel: Auf 100 Feldern blitzen einige kurz auf. Klicken Sie in richtiger Reihenfolge nach. 5,-
675 **AntWars** Eine Bazooka-bewaffnete Kampfameise ballert alles nieder. Voll abgedreht!!! 10,-
693 **Tanx n Stuff** Ballergame mit Panzern. 4 Bildschirme auf einmal sichtbar. 1-4 Spieler. Megahit 1996! 20,-
676 **Sky Worker** Retten Sie im Jahre 2158 die Welt. Vom Bundesminister für Wirtschaft. 2 Disks 10,-
606 **Burger Fighter** Lustikus-Spiel für Kinder. Ballern Sie die Hamburger, Milchshakes usw. ab. 1,50
694 **Chaneques** Lustiges Lemmings-ähnliches Spiel mit Motorsägen und Zwergen. 2 Disketten 20,-
677 **Out of Control** Hilfe, mein Raumschiff... Sagenhafte Weltraumbilder, feine 3D-Echtflug-Grafik. 10,-
678 **Pingwynne** Verschieben Sie als Pinguin Eisblöcke und treffen Sie so PacMan-Figuren. 10,-
695 **Krieg der Sterne** Futuristisches Science-Fiction-Spiel. Kontrollieren Sie Ihre Raumschiffe. 20,-
696 **Zauberwürfel** Sagenhaft aufgemachtes Knobelspiel. 100 Level, Profi-Grafik, 2 Disks. ***TOP*** 20,-
679 **Beetle** Lustiges Kinderspiel ab 3 Jahren mit bunten Spielfiguren. 30 Level-Version. 10,-
697 **Star Woids** Weltraum: Ähnlich wie bei Space Taxi müssen Sie Astronauten retten. 2 Disks. 20,-
680 **Pom Pom Gunner** Mit einem Flag-Geschütz müssen Sie Flugzeuge vom Himmel holen. 10,-
681 **Mine Hunt** Spiel für die Workbench: Räumen Sie geschickt das Minenfeld 10,-
682 **Jump Ball** Schnelles Reaktionssteuern eines springenden Balls. Achten Sie auf die Totenköpfe. 10,-
653 **Pengo** Verschieben Sie eiskalte Blöcke und zerquetschen Sie die PacMan´s. Für Kinder. 5,-
683 **Galaga Deluxe** Das wohl schnellste und bekannteste Ballerspiel als Neuauflage. 10,-
684 **Star Wars Fire** Zwei Gegner wollen die letzte Energiestation des Delta-Systems erobern. 10,-
698 **Blast of Strike** Hervorragendes Actionballerspiel mit Flug über Raumstationen. 20,-
636 **Der Weihnachtsmann** Super lustiges Jump´n´Run-Game mit Schneemännern usw... 3,-

Strikte Stallorder von Textchef Oskar: Möglichst nicht andauernd Weihnachtsmänner im Vorspann. Na, dann vielleicht Nikoläuse, Christbäume oder wenigstens ein Gabentisch? Abgelehnt! Okay, servieren wir Euch diese Wei… äh, diesen Winter die Leserpost halt quasi pur.

Da ich glücklicher Besitzer aller AJ-Ausgaben bin, habe ich mir anläßlich des Jubiläums erlaubt, Euch einen kleinen Rückblick über die vergangenen sechs Jahre zukommen zu lassen. Fangen wir gleich mal beim Cover an, das insgesamt dreimal verändert wurde, zuletzt im Juli 92. So oder so hat es jedenfalls bisher (einschl. 10/95) zu 60 normalen und fünf Sonderheften gereicht, wobei zu beachten ist, daß es in den ersten vier Nummern schon ab 80 Prozent in der Gesamtnote einen Hit gab. Ab der 5/91 wurden auch die bis dahin fünf Joker-Bewertungsfratzen auf über zehn aufgestockt. Tja, und seit 11/92 dürfen wir uns gar über Megahits freuen.

Das ist aber noch gar nichts, denn in diesen sechs Jahren habt Ihr 9.214 AJ-Seiten produziert, von denen allein 591 auf das Know-How entfielen; kein Wunder bei insgesamt 120 Komplettlösungen (also im Durchschnitt genau zwei pro Heft). Ansonsten wurden die Seiten z.B. mit 1.817 Tests gefüllt, die 228mal den Hit-Oscar davontragen durften. Das häufigste Testergebnis war 70% (67mal), die häufigste Hit-Wertung dagegen 85% (63mal). Je einmal kamen vor 95%, 3%, 1,5% und ?%. Im November 1990 hattet Ihr die meisten Tests im Heft (49 Stück), im April und Mai 1995 hingegen die wenigsten (je 11). Ebenfalls auf 11/90 fiel der Hitrekord (8 Hits), während die 11/91, 12/92 und 4/95 völlig ohne Hits auskommen mußten. Die Ausgabe mit dem besten Test-Durchschnitt wäre die 12/94 (74,6%), die mit dem schlechtesten Test-Durchschnitt dagegen die 11/91 (53,1%)!

Tja, das wär's dann. Und wie wär's eigentlich mit einem neuen Sonderheft?

informiert und fragt uns Martin Schaf aus Berlin.

In sprachloser Verzückung verharren wir vor dem Zahlenmaterial – hat bestimmt eine Menge Arbeit gemacht, was? Damit am Ende nicht auch noch wir arbeiten müssen, glauben wir die Daten jetzt einfach mal ohne exakte Überprüfung und bedanken uns recht herzlich. Als quasi reguläres Sonderheft (und ebenso systemübergreifend wie die vorangegangenen) können wir Dir den Multimedia Joker empfehlen, während ja gerade die vorliegende AJ-Ausgabe in der Version mit dem „Eishockey Manager" als Coverdisk für sich genommen etwas ganz Besonderes ist; u.a. auch eine Verlags-Premiere.

DER GRATULANT

Erst mal herzlichen Glückwunsch und viel Erfolg für die nächsten sechs Jahre, damit das dreckige Dutzend voll wird. Immerhin ging an mir nur das erste halbe dieser sechs Jahre jokerlos vorüber – wenngleich ich zunächst noch drei Jahre kostenlos bei meinem Kumpel „mitlas". Dann aber kaufte ich mir ebenfalls einen Amiga und warf ihn wegen eines Krachs mit meiner Perle an die Wand. Den zweiten tauschte ich dann gegen 'nen 2000er mit 3 MB RAM, Festplatte sowie Scanner ein, und damit bin ich alles in allem mehr als zufrieden.

Nun noch was anderes: In den Kleinanzeigen der November-Nummer steht jemand gleich 20- bis 25mal drin, um Amigas oder Zubehör zu verkaufen. Sollte man da nicht annehmen, daß es sich hier um einen Händler handelt? Mal ganz abgesehen davon, daß ich meinen Amiga ohnehin nicht abgeben würde – höchstens gegen einen NASA-Rechner…

versichert B. Wagner aus Krefeld.

Drei Jahre schmarotzt, und dann auch noch die „Freundin" an die Wand geknallt, das haben wir schon gerne! Nein, im Ernst: Besten Dank für Deine jahrelange Treue. Auch das Rätsel um den Kleinanzeigen-Vielschalter hat sich inzwischen aufgeklärt, der Herr hatte tatsächlich kommerzielle Hintergedanken – und darf in Zukunft natürlich nur noch regulär inserieren; schließlich sind unsere „Kleinis" für den Privatgebrauch reserviert. Schon damit die NASA nicht eines Tages auf die Idee kommt, uns hier mit ihren alten Rechnern die Amigos kirre zu machen…

VERGLOOMT UND ZUGENÄHT

Ich verstehe ja, daß Ihr Euch bei den „Gloom"-Tests ein wenig zurückgehalten habt, doch ist Euch beim CD-Review im letzten Heft ein Fehler unterlaufen: Das Game ist nämlich sehr wohl speicherbar, vorausgesetzt, man schafft die erste Welt komplett und landet in der „Gothic Tomb". Der Rechner speichert dann automatisch im Batteriepuffer ab, und wenn man das nächste Mal startet, darf man zwischen Neu und Continue wählen. Übrigens gibt es auch noch ein „Defender"-Unterspiel jeweils im vierten Level der ersten und zweiten Welt. Und in der „Gothic Tomb" verwandeln sich Söldner und Muskelmänner in grüne Monster sowie fast unsichtbare Geister – hier kann sich „Gloom" also durchaus mit dem zahmeren „Fears" messen.

urteilt Alexander Täger aus Kaiserwinkel.

Vom „Defender"-Unterspielchen sollte an sich auch ein Screenshot ins Heft, doch ist er irgendwo im Layout untergegangen. Wir würden die Bande dafür ja gerne in Ketten legen und auspeitschen, aber wer produziert dann unsere nächste Ausgabe? Auch Richy sollte für seinen Save-Fauxpas in Peitschen gelegt und ausgekettet werden, aber welcher fürsorgliche Mitarbeiter würde das seinem geliebten Chefredakteur schon antun wollen? Natürlich alle, bloß traut sich außer Brork halt keiner – und der macht gerade Urlaub in Aventurien!

DIE SPEICHER-TREPPE

Noch ein paar Anmerkungen zu „Gloom vs. Fears": Bei ersterem kann man durchaus abspeichern, und zwar schreibt sich die jeweils erreichte Welt in den Speicher. Bei „Fears" hingegen haben die an sich ja ganz netten

Treppen den unangenehmen Nebeneffekt, daß man oft nur über das Automapping feststellen kann, wo genau auf der Treppe man sich gerade befindet. Aber sonst geht der Test in Ordnung.
beruhigt uns Gregor Schulte aus Dresden.

Tja, das mußte wohl mal gesagt werden. Vielleicht auch nicht, jetzt wißt Ihr's jedenfalls – und seid immer schön vorsichtig auf der Treppeppepp…

Damit Euer letzter Geburtstag nicht wirklich der letzte wird, muß noch einiges getan werden! So hoffe ich z.B., daß Escom zum Weihnachtsgeschäft einen weiterentwickelten Amiga herausbringt, denn mit einem simplen 68030-Prozessor würden wir dem PC zu stark hinterherhinken. Er müßte weiterhin mindestens 6 MB RAM besitzen, Festplatte sowieso und dazu noch ein CD-ROM. Für die passende Werbung müßte man allerdings auch was bieten, wie zum Beispiel ein mitgeliefertes Super-Software-Paket. Aber was viel wichtiger ist, das sind die Konverter für alle genormten PC-Formate. Und dann fehlt bloß noch ein Amiga-Club mit supertuffigen Preisvergünstigungen. Last but not least: Britta, mach die Haare wieder dran!!!
fordert der zauberhafte David Copperfield (heute schon eine Claudia zersägt?) aus Lübben.

Fangen wir mal von hinten an: Im Gegensatz zu Oskar sind bei Brigitta die Haare nicht abnehmbar, und tatsächlich werden die neuen Amigas ja auch mit einem schicken Softwarepaket ausgeliefert. Vernünftige PC-Emulatoren sind dagegen ebenso utopisch wie die Vorstellung, den aktuellen Marktvorsprung der DOSen quasi über Nacht aufholen zu können. Von daher scheint uns die Strategie von Escom/Amiga Technologies, erst mal wieder normale 1200er unters Volk zu bringen, um Anfang nächsten Jahres dann einen 68030-Rechner mit CD-ROM zu bauen, vielleicht nicht die schlechteste zu sein. Gerade weil das Marktsegment für preisgünstige Einstiegscompis derzeit ja ziemlich brachliegt.

Ich habe mir vor drei Tagen einen Amiga 1200 zugelegt und bin bis auf einen Punkt voll zufrieden damit: Software, die auf dem alten 1200er von Commo klaglos ihren Dienst verichtete, läuft auf meinem System nicht! Das gilt u.a. für Titel wie „Gem'x" oder „Turrican", weshalb ich beunruhigt bei Amiga Technologies nachfragte. Dort sagte man mir, es seien neue Laufwerke eingebaut worden, die mit Spielen, welche einen eigenen NO-DOS-Loader haben, nicht kompatibel seien Spezielle AGA-Soft wie z.B. „Chaos Engine" läuft jedoch einwandfrei, und jetzt frage ich mich, ob der Einbau eines anderen Laufwerks das Problem beheben würde.
fragt sich (wie gesagt) Patric Klöter aus Worms.

Dein Problem wurde ja bereits im Mixer angesprochen und steht hoffentlich bald vor einer allgemeingültigen Lösung. Im Einzelfall könnte freilich der Einbau eines älteren Floppy-Läufers helfen – falls Du also an so ein Teil rankommst, dann greif zu!

GEWUSST WIE!

Hallo Leute, ich habe einen genialen Vorschlag, wie Michael zu einem zusätzlichen Redakteur kommt, ohne auch nur einen einzigen Pfennig bezahlen zu müssen: Man warte auf die Rächtschraibrävohrm und befördere Brork vom Büroboten in die schreibende Zunft!
schlägt Andreas Hinz aus Remscheid vor.

Genialer Einfall! Allerdings nicht ganz neu: Wußtest Du denn nicht, daß es Michael war, der aus just diesem Grund die Rechtschreib-

reform überhaupt erst angeregt hat?

DEN VOGEL ABGESCHOSSEN

1) Eigentlich könnte ich Euch jetzt den wahren Grund nennen, warum der Amiga dem PC immer unterlegen sein wird – aber lassen wir's…
2) Irgendwie waren die Witze bei „Rockus" ein bißchen besser als beim „Krieger" – könntet Ihr den Vogel nicht vielleicht wieder aus der Verbannung holen?
3) Waren das noch Zeiten, als in jeder Mailbox über Tiefenbach hergezogen wurde! Übrigens: Wußtet Ihr, daß es in Bayern zwei Tiefenbachs gibt?
4) Gibt's OS/2 jetzt etwa auch für den Amiga (s. Editorial vom letzten Heft), oder hat Michi sich da etwa vertan? Womit ja auch gleich klar wäre, was er vom Amiga-OS hält, wenn er es mit OS/2 verwechselt…
5) Noch was zur MM Joker-CD: Schmeißt die Mac-Partition runter und mehr Amiga-Game/Grafik-Demos drauf!
6) Ich bin total versessen auf diese neuen 3D-Dungeons, deshalb würde mich interessieren, ob es „Alien Breed 3D" bald als aufgebohrte CD-Version gibt?
7) Die Idee mit der Musik-Competition ist zwar eigentlich schon alt (Mailbox 7/94 und 10/94), aber eigentlich gar nicht so schlecht. Also, ich wäre dabei!
8) Aber Ihr seid ja sowieso unschlagbar und inzwischen zum Kultobjekt avanciert. Vor allem Euer Schreibstil und Eure Satzteile wie „Will sagen, daß…" waren noch nie so wertvoll wie heute! Und stellt Euch vor, das meine ich sogar ernst!
verblüfft uns David Grönbeck aus Mannheim.

1) Eigentlich könnten wir Dir jetzt den wahren Grund nennen, warum wir Deinen Brief abgedruckt haben – aber lassen wir's…
2) Rockus-Strips hatten wir zu einer Zeit im Heft, als noch Saurier über die Erde wandelten und eine Vier-Zimmer-Wohnhöhle nur zwei Felle pro Monat kostete – samt Einbauküche! Kurzum, vermutlich ist der Comic-Vogel inzwischen längst aus- oder an Altersschwäche gestorben.
3) Deutschlandweit gibt es sogar noch viel mehr Tiefenbachs – so viele, daß wir schon aus Zeitgründen unmöglich über alle herziehen können!
4) Michael sagt, es sei ein schlichter Schreibfehler gewesen, aber wir wissen es natürlich besser: Mit seinen 35 Jahren ist der Mann ganz einfach verkalkt!
5) Wir haben für den aktuellen Multimedia Joker eine Methode gefunden, die Begleit-CD mit Mac-Partition UND einer prall gefüllten Amiga-Schublade anbieten zu können. Gut, was?
6) Einen Test zur CD-Version von „Alien Breed 3D" gibt's bald, sehr bald. Nämlich schon wenige Seiten weiter im CD-Sonderteil dieser Ausgabe!
7) Ja, aber ein Musikus allein macht noch keine Competition. Obwohl Du so natürlich recht gute Gewinnchancen hättest…
8) Wir sind Kultobjekte? Und das meinst Du ernst? Will sagen: Jetzt weißt Du doch, warum wir Deinen Brief abgedruckt haben!

DER HALBGARE ALIEN-BRATEN

Irgendwas kann mit „Alien Breed 3D" nicht stimmen: Eure werten Kollegen der Amiga James haben nämlich ein Spiel gleichen Namens getestet, das mit Eurer Version offenbar sehr wenig Ähnlichkeit hat. So stimmen die Bilder nicht überein (dort haben sie alle Rahmen), genau wie die genannte Zahl der Levels – wem soll ich denn nun glauben?
schwankt der verunsicherte Volker Gelz aus Ulm.

Glauben soll man stets jenen, die wissen – in diesem Fall also uns: Die 16 Abschnitte des Spiels wurden von Richy eigenfüßig gezählt, und wenn unsere werten Kollegen weder in Wort noch in Bild kundtun, daß „Alien Breed 3D" in einen Vollbildmodus geschaltet werden kann, dann wußen sie es wohl nicht. Es steht ja auch nicht in der Anleitung, und manche

Redakteure kennen sich halt nicht so gut aus wie andere…

1) Offenbar ist es der Staatsanwaltschaft tatsächlich gelungen, den Zeitschriftenhandel ganz gewaltig zu verschrecken, denn es erwies sich für mich als ziemlich schwierig, einen Amiga Joker aufzutreiben – und das hier in München, Eurer ureigensten Domäne! Erst nach langem Suchen wurde ich in einem Laden für Fachzeitschriften fündig, also tut etwas dagegen. Zumal anscheinend nur Euer Magazin betroffen ist, denn die PC-Blätter sind überall erhältlich. Liegt's an der höheren Auflage, oder hat die Inquisition etwa nur bei Euch beschlagnahmt?

Überhaupt ist die Geschichte ein selten gutes Beispiel von verfehltem Aktionismus. Der meines Erachtens beste Kommentar zum Thema stammt von Duncan Stuart, dem Programmierer eines PD-Ballerdungeons: „Wenn einer tatsächlich so weit ist, daß er nicht mehr unterscheiden kann, was im Spiel einerseits und in der Wirklichkeit andererseits okay ist, dann weiß ohnehin niemand, was ihn letzten Endes über die Grenze geschubst hat – aber man wird's wohl kaum auf Spiele oder Filme schieben können!"

2) Soso, eine Amiga-Diskette faßt also laut dem Computer-ABC vom Oktober 720 KB? Interessant…

3) Ich finde, daß Ihr überraschend viele Spiele mit genau 85 Prozent bewertet, 83 oder gar 84 Prozis sind hingegen ausgesprochen selten. Der Nostalgiebonus für „Dungeon Master II" hätte beispielsweise nicht unbedingt sein müssen, denn eigentlich sollte gelten: Wer zu spät kommt, den bestraft die Joker-Wertung!

4) Was Brigittas Haarfarbe betrifft, so bin ich eindeutig für ein dezentes Neongrün.

5) Bei dem Buch „Cyberspace" von William Gibson handelt es sich übrigens nicht (wie das Oktober-Preisausschreiben nahelegt) um eine Fortsetzung von „Neuromancer". Statt dessen stellt der Schinken eine Kurzgeschichtensammlung (u.a. mit „Johnny Mnemonic" und anderen genialen Stories) dar – die beiden „Neuromancer"-Nachfolger heißen demgegenüber „Biochips" und „Mona Lisa Overdrive".

korrigiert uns Michael Borgwardt aus München.

1) Wenn Du den Joker nur schwer gefunden hast, dann tippen wir jetzt mal zwanglos auf Ausverkauf. Denn natürlich waren auch eine Reihe von anderen (PC-) Titeln betroffen, und mit der Auflage kann es schon mal gar nix zu tun haben: Kürzlich wurde ja sogar das Massenblatt „Bravo" indiziert!

2) Okay, es passen 880 KB auf eine Amiga-Disk. Sollen wir unseren ABC-Schützen wegen des Fehlers nun vor ein Standgericht stellen, oder genügen 160 Jahre (für jedes fehlende KB eines) Einzelhaft?

3) Um ein Prozent rauf oder runter wollen nicht mal wir uns streiten, und was „Dungeon Master II" betrifft: Das letzte ähnlich vernünftige Rollenspiel für den Amiga war wohl damals „Ambermoon". Jetzt alles klar?

4) Grün geht leider nicht, weil sonst Joes original friesische Milchkuh (jeder braucht irgendein Schoßtier) unserer armen Gitti immer die Haare vom Kopf fressen würde. Wäre ja halb so wild, aber das Tier hat einen empfindlichen Magen!

5) Du hast irgendwie recht und irgendwie auch nicht: Die Rede war nicht umsonst von „Quasi-Nachfolgern".

Neulich stieß ich im Wirtschaftsteil der „Hannoverschen Allgemeinen" auf einen Artikel mit der Schlagzeile „Ein Kult-Modell kehrt zurück". Der Untertitel lautete dort: „Escom wagt sich mit neuen Amigas auf den Markt". Da stellt sich mir die Frage, ob das denn wirklich ein

„Wagnis" ist?!
Nun, ich kann ja nur für mich reden, aber ich sehe die Zeit zwischen dem Commo-Niedergang und der Reinkarnation eher als Chance der Rückbesinnung. Wenn ich da nur an mein erstes Amiga-Game denke („Turrican"), das mir die Abende und Wochenenden versüßte! Oder wie hat mein Bruder immer fasziniert zugeschaut, wenn ich bei „Iron Lords" regelmäßig beim Armdrücken verlor! Jedenfalls waren bald zwei Amigas im Haus, von denen der eine kurz darauf an einem Festplatten-Headcrash litt. Oder als ich das erste Mal das Gehäuse aufschraubte, um einen GARY-Adapter einzubauen: Ich ging wahrhaftig so vorsichtig mit dem guten Stück um, daß ich mich nach 90 Minuten Fummelei so fühlte, als wäre ich frisch aus der Sauna gekommen. Na, mit der Zeit kam dann die Routine dazu, und dergleichen beunruhigt mich heute nicht mehr. Ein Grund mehr, um frohen Mutes in die Amiga-Zukunft zu schauen, in der ich zusammen mit meinem Bruder dafür sorge, daß unsere Nichte nicht ohne „Freundin" aufwächst. Tja, wir wissen halt, was wir an unserem Computer haben – warum sehen andere das nicht auch? Man bekommt immer bloß zu hören, daß der Amiga mit veralteter Technologie funktioniert, aber manches an ihm ist doch immer noch unerreicht. Zumal AT inzwischen die richtige Richtung einschlägt, denn mit dem „Amiga Magic"-Paket gibt es jetzt die Software, mit der man fast alles machen kann. Dazu noch der neue Monitor (derzeit arbeitet man bereits an 15"- bzw. 17"-Modellen), und dann ist man mit dem kleinen, feinen Betriebssystem, das wenig Ressourcen frißt, aber in puncto Handling gleich nach dem Apple kommt, bestens ausgerüstet. Wenn also der neue RISC-Amiga herauskommt, werde ich einer der ersten sein, der sich einen sichert!
resümiert Gunnar Grimm aus Hemmingen.

Wie nicht zuletzt Deine „Jugenderinnerungen" (die Du wohl mit Tausenden und Abertausenden Fans in Deutschland teilst) zeigen, ist die Formulierung vom „Wagnis" schon etwas unglücklich gewählt. Den ersten RISC-Amiga kriegst Du trotzdem nicht, den wollen wir!

AGA-AGA

Voller Begeisterung habe ich in Eurer Oktober-Ausgabe den Mixerbericht über das AGA-Kit für den 500er entdeckt. Da ich den 030er-Prozessor ohnehin schon besitze, bräuchte ich nur noch OS 3.1 ganz oben auf meine Geburtstagswunschliste zu setzen, um dafür gerüstet zu sein. Doch dann mußte ich im letzten Heft entsetzt zur Kenntnis nehmen, daß Ihr kein Wort mehr über dieses revolutionäre Teil verloren habt und auch kein Leserbrief danach fragte…
Also, was is nu? Kann ich meinen 500er an Weihnachten zu einem vollwertigen A1200 aufrüsten oder nicht? Und was würde das gute Stück kosten? Lohnt sich eine Aufrüstung, oder soll ich mir lieber gleich einen neuen 1200er besorgen? Wird das Aufrüstungs-Kit in ausreichendem Maße Spiele-kompatibel sein? Kann man es im Zweifelsfalle auch abschalten?
löchert uns Matthias Rongen aus Bodelshausen.

So viele Fragen, so wenig Antworten: Auch wir müssen bis zum endgültigen Erscheinungstermin warten, um endgültige Infos liefern zu können; insbesondere bezüglich der Spielekompatibilität. Gedulden wir uns also gemeinsam bis etwa zur Jahreswende.

SPEICHER-ERWEICHERUNG

Ich habe mir vor kurzem eine Speichererweiterung (1 MB) gekauft, so daß ich nun 2 MB RAM habe. Dumm ist nur, daß ich kürzlich mein „X-Copy" laden wollte, doch leider funktionierte das Teil nicht mehr. Auf dem Screen standen bloß diverse Fehlermeldungen, bei einem

Freund wurde dasselbe „X-Copy" aber anstandslos geladen. Auch handelt es sich offenbar nicht um einen Virus, was also geht da vor?
wundert sich Benito Estrabón Correa aus Wiesbaden.

Falls bei anderen Programmen ebenfalls Probleme auftauchen, würden wir auf einen defekten Speicherchip in der Erweiterung tippen. Falls aber sonst alles okay ist, tippen bzw. tappen wir leider ebenfalls im dunkeln.

1) Die Rahmen, mit denen Ihr Eure Bilder aus der Joker-Galerie foltert, sehen absolut besch… aus, bitte laßt sie einfach wieder weg.
2) Der Joker-Index könnte mal 'ne Generalüberholung vertragen: Da steht mal „A1200", dann wieder „AGA", und „CD" bzw. „CD³²" sind aucht bunt gemixt. Einigt Euch doch mal auf ECS, AGA oder CD.
3) Warum gibt es den CD-Joker eigentlich als Sonderteil? Die News könnte man doch zum Mixer packen, und die Previews zu den normalen Previews – schon wär's übersichtlicher.
4) Warum stellt Ihr keine Compilations mehr vor?
5) Wo bleibt die Amiga-Version der Joker Kult-CD, möglichst inklusive der Cheat-Disks und dem Joker-Archiv?
6) Warum wird Euer (übrigens immer noch konkurrenzlos gutes) Magazin eigentlich am meisten gekauft, während das „Amiga-Magazin" das meistgelesene ist?
wundert sich Andreas Zecher aus Lollar-Odenhausen.

1) Also, wir finden die Rahmen hübsch. Und da sich über Geschmack bekanntlich nicht streiten läßt, warten wir jetzt einfach mal die Meinung der anderen Galeriegänger ab.
2) Wie wahr, und der Generalüberholungsauftrag ist auch bereits an die (derzeit leider ziemlich überlastete) Redaktionsassistenz herausgegangen.
3) Das könnte man zwar alles machen, aber wie kommst Du darauf, daß das Ergebnis dann mehr und nicht etwa weniger Übersicht bieten würde?
4) Amiga-Compilations sind derzeit leider rar, doch im letzten Heft gab's ja immerhin eine. Übrigens ausgerechnet im von Dir kritisierten CD-Sonderteil.
5) Aus technischen und personellen Gründen mußte das Projekt zurückgestellt werden, doch für (mehr als nur) Trost ist gesorgt – mit der brandneuen Cheat-Disk 3!
6) Weil unsere Kollegen von Magna Media laut einer Erhebung das Pech haben, daß nur jeder sechste bis achte Leser auch bereit ist, ihr Magazin zu kaufen.

MEHL & CHIPS

Zunächst möchte ich Eure Mehlbox gründlich loben. Manch einer mag sich ernsthaftere Antworten wünschen, aber ich finde, daß diese Rubrik ohne ihren Humor wahrscheinlich ziemlich unnötig wäre. Als ich nämlich mal ein anderes Amigamagazin zur Hand nahm, konnte ich beim Anblick der dortigen Leserbriefe nur mit dem Kopf schütteln: Weder Ernsthaftigkeit noch Humor! Als die beigelegte Diskette dann auch noch lauter Müll enthielt, wanderte die gesamte Zeitschrift in denselben…
Kürzlich bestellte ich bei einem Versandhandel eine 2 MB Chip-RAM-Erweiterung und erfuhr nach langer Wartezeit schließlich, daß der Hersteller kein Interesse mehr an dem Produkt hat und daher das ganze Projekt eingestellt wurde – obwohl der Versand eine unerwartet große Nachfrage bescheinigte. Ich verstehe nicht, wie sich die Leute eine derartige Chance entgehen lassen konnten!
Da man aber wirklich immer wieder mit fehlendem Chip-RAM zu kämpfen hat (vor allem beim Spielen mit Festplatte), wäre eine Lösung schon gut. In der 11/93 hattet Ihr z.B. mal eine Möglichkeit erwähnt, die Denise- und Big Agnus-Chips zusammen mit einer Speichererweite-

rung einzubauen, um das Chip-RAM zu vergrößern. Ist da wirklich was dran, und was braucht man dazu genau?
lechzt Martin Elsner aus Kreuztal.

Wir danken für das Lob und verweisen auf unsere wiederholten Mahnungen, keine anderen Magazine zu lesen (höhö). Was nun die verpaßte Chance des besagten Chip-RAM-Herstellers angeht, so haben auch wir dafür wenig Verständnis, werden uns jedoch in Deinem Sinne auf der „Computer 95" in Köln nach einer anderen Quelle umsehen. Der prinzipiell mögliche Chip-Tausch ist hingegen eine ausgesprochen heikle Angelegenheit, die auch ein geschicktes Händchen im Umgang mit dem Lötkolben erfordert. Wer also kein notorischer Bastler ist, sollte davon besser die Finger lassen und lieber auf einen 1200er sparen; das kann am Ende preiswerter kommen.

WARUM NUR, OSKAR?

1) Wieso ist Oskar eigentlich überhaupt weggegangen, wenn er jetzt doch wieder dabei ist? Habt Ihr ihn vielleicht bestochen?
2) Hattet Ihr eine Lohnerhöhung, oder warum seid Ihr auf einmal drei Mann mehr?
3) Wie wird Eure Teststatistik zusammengestellt, wer gibt da wie seine Stimmen ab?
4) Sind Euch die Buchstaben ausgegangen, oder warum fehlten in den Überschriften der Oktober-Mailbox die Umlaute?
5) Ich habe mir auch mal die Amiga James zusätzlich zu Eurem Magazin gekauft und stellte dort fest, daß überwiegend dieselben Spieletests drin waren wie bei Euch. Ihr habt doch mal davon geredet, daß neue Software in Hülle und Fülle vorhanden sei – warum dann trotzdem dieselben Tests?
6) Lest Ihr auch mal die Konkurrenz-Magazine, oder seid Ihr strenge Eigenprodukt-Leser?
fragt sich und uns Martin Rebentisch aus Schwarzenberg.

1) Nein, Michael hat ihn eiskalt bedroht – mit Geld!
2) Andersrum wird ein Schuh daraus: Weil wir jetzt mehr Leute sind (die auch mehr Produkte machen, u.a. den Multimedia Joker), der Boß aber nicht mehr Gehalt rausrücken will, kriegt jetzt jeder etwas weniger. Gerechtigkeit à la Joker…
3) Für die Teststatistik braucht man keine Stimmen, sondern nur jemand, der die einzelnen Testergebnisse jedes Monats notieren kann. Bei uns macht das derzeit Daisy.
4) Wegen einer eklatanten Preissteigerung bei Pünktchen waren die Umlaute einfach zu teuer! Quatsch, hier lag natürlich ein ebenso bedauerlicher wie verzeihlicher Fehler im Satzcomputer vor.
5) Dieselben Tests waren es schon mal sicher nicht, allenfalls wurde dieselbe Software getestet. Und daß zwei Spielemagazine für den Amiga in aller Regel dieselben Spiele (nämlich die jeweils aktuellen) vorstellen werden, liegt doch wohl auf der Hand. Mit Quantität hat das nichts zu tun, aber viel mit Qualität – der Testberichte nämlich…
6) Natürlich müssen wir auch die Konkurrenzmagazine lesen, und das macht sogar Spaß. Weil man dabei immer wieder merkt, wie gut die eigenen doch sind!

AUS DEM NETZ

Na, das wurde aber auch höchste Zeit, daß Ihr jetzt via CompuServe/Internet erreichbar seid – da will ich gleich mal in die Tasten hauen. Eigentlich kann ich Euch nämlich nur beglückwünschen, daß Ihr anläßlich der Staatsanwalts-Geschichte nicht feige klein beigegeben habt; vermutlich hat der Mann einfach noch nie etwas von Zeitschriften wie „Praline" oder „Blitz Illu" gehört. Statt dessen werden jetzt, wie mir vorhin mein Freund gerade erzählt hat, „Bravo"-Hefte indiziert. Da kommt man wirklich ins Grübeln…
gesteht Sven Puklowski aus Frankfurt.

Jau, da kommt man wirklich ins Grübeln – und nur ganz schwer wieder heraus! Apropos E-Mail: Heißen Dank für die vielen Zuschriften, doch müssen wir Euch bitten, uns zumindest Dinge wie Abo- und Shop-Bestellungen etc. weiterhin auf konventionellem Wege per Post zukommen zu lassen – die Verwaltung packt's sonst einfach nicht!

PROSIT NEUJAHR!

Ja, von einem Maulkorb bezüglich Silvester war bei Oskar keine Rede, und das mit gutem Grund: Wenn Ihr uns nicht wieder Brennpapier in Form von Briefen voller Lob, Kritik, Anregungen und Fragen schickt, womit sollen wir dann unsere Raketen anzünden? Zudem blieben dann diese Seiten im Heft leer, was ja auch irgendwie doof aussieht. Kurzum, die interessantesten Zuschriften werden wie immer veröffentlicht und eher persönliche wie immer persönlich von uns beantwortet – was wie immer RÜCKPORTO (Ausländer verwenden bitte Internationale Antwortscheine) im sowie einen leserlichen Absender und folgende Adresse auf dem Umschlag voraussetzt:
:

JOKER VERLAG
„MAILBOX"
BRETONISCHER RING 2
D-85630 GRASBRUNN
E-MAIL COMPUSERVE:
100332,322
E-MAIL INTERNET:
100332.322@compuserve.com

krieger

Das Weihnachts-Abo mit Spiel nach Wahl

Ist es auch Wahnsinn, so hat es doch Methode: Wer abonniert, bekommt seine Hefte preisgünstiger und schneller – sowie obendrein einen von **DREI AMIGA-KLASSIKERN NACH WAHL GESCHENKT!!!**

Füllt den Coupon aus, und Ihr bekommt alle 10 Ausgaben eines Joker-Jahres zum Preis von 9, sprich für nur 63,– DM (Ausland: 75,– DM)! Das Porto zahlen wir, zudem werden die Hefte bereits eine Woche vor dem Kiosk-Start verschickt, und zwar ebenso wettersicher wie umweltschonend verpackt. Und jetzt die wahre Sensation: **AUF JEDEN NEUABONNENTEN WARTET DIE VOLLVERSION EINES GROSSEN AMIGA-KLASSIKERS, WOBEI IHR UNTER DREI NEU INS PROGRAMM AUFGENOMMENEN TITELN WÄHLEN KÖNNT!**

BLOODWYCH

Rollenspieler, aufgepaßt, denn hier warten klassische 3D-Dungeonabenteuer – am Splitscreen sogar für zwei separat gesteuerte Parties gleichzeitig!

VIRTUAL WORLDS

Die Compilation mit vier Vektoradventures – es warten die Freescape-Hits „Driller", „Total Eclipse", „Castle Master" und „The Crypt"!

X-OUT

Wer einen Horizontal-Shooter der Extraklasse sucht, hier ist er – mit massig Extrawaffen, Grafiken von Meister Celal und Joker-Hitgarantie!

DIE VOLLVERSION EINES GROSSEN AMIGA-SPIELS ZU JEDER ABO-BESTELLUNG GRATIS – NEUE AUSWAHL!!!

Sucht Euch ein Spiel aus, füllt den Coupon aus und werdet glücklich – zumal bei jeder Abo-Verlängerung eine weitere Top-Prämie auf Euch wartet!

Name & Vorname

Straße / Hausnummer

PLZ / Wohnort

Datum / 1. Unterschrift (bei Minderjährigen bitte Unterschrift des Erziehungsberechtigten)

Diese Vereinbarung kann ich innerhalb von acht Tagen bei Joker Verlag, Bretonischer Ring 2, 85630 Grasbrunn, widerrufen. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs. Ich bestätige die Kenntnisnahme des Widerrufsrechts durch meine zweite Unterschrift:

Datum / 2. Unterschrift

ICH BESTELLE AB (INKL.) AUSGABE: ____ /____

ICH BEZAHLE DURCH BANKABBUCHUNG ☐

KONTOINHABER:

KONTO – NUMMER:

GELDINSTITUT:

BANKLEITZAHL:

ICH BEZAHLE PER VORKASSE (SCHECK ODER BARGELD LIEGT BEI) ☐

ICH BEZAHLE NACH RECHNUNGSERHALT DURCH ÜBERWEISUNG AUF POSTGIROKONTO: NR.: 444 714 - 806 BLZ 70010080 ☐

ALS PRÄMIE MÖCHTE ICH:

BLOODWYCH ☐

VIRTUAL WORLDS ☐

X-OUT ☐

BITTE GEBEN SIE BEI ZAHLUNGEN ODER KORRESPONDENZ IMMER IHRE KUNDENNUMMER AN!

Bitte einsenden an:
JOKER Verlag • Abo – Verwaltung AJ
Bretonischer Ring 2 • 85630 Grasbrunn

WENN IHR DAS SCHÖNE HEFT NICHT ZERSCHNEIDEN WOLLT; KEIN PROBLEM: POSTKARTE MIT DEN ENTSPRECHENDEN DATEN TUT ES NATÜRLICH AUCH

Mad News

Porno gesendet: Fernsehchef fliegt!

● Peinlich, peinlich…

Knapp zwei Jahre nach der PC-Veröffentlichung wird die Welt wieder ein bißchen gerechter: Auch Amiga-Reporter dürfen sich nun in die Schlacht um Schlagzeilen stürzen. Und im Vergleich mit Ikarions irrwitziger Zeitungssim wirkt selbst die „Bild" wie ein Ausbund an Seriosität!

Von MANFRED DUY

Kein Wunder, allein die Auflistung der an diesem digitalen Revolverblatt beteiligten Personen läßt schon Schlimmes befürchten: Projektchef **Ralph Stock** zeichnete zuvor für Rainbow Arts' televisionäres Gegenstück „Mad TV" verantwortlich, die ulkigen bis unanständigen Bilder gehen auf das Konto des grafischen Familienbetriebs **Kandemiróglú** („Biing!"), und die im typischen „Yello"-Sound gehaltene Musik steuerte Altmeister **Chris Hülsbeck** („Turrican") bei. Tja, und die größtenteils wahnwitzigen Schlagzeilen im Stil von

„Pelzmantel beißt Frau!"

entnahm man dem (zwischenzeitlich leider eingestellten) Satiremagazin „Neue Spezial". Dieses Dream-Team verging sich bereits am Original und schlug auch am Amiga wieder zu – mit einer bis auf die runderneuerte Akustik, dem leicht abgespeckten Intro und der fehlenden Druckoption identischen Umsetzung der DOSen-Ausgabe.

● Männer bei der Arbeit

Sinn und Zweck der ganzen Echtzeit-Übung ist es, das atemberaubend niveaulose Käseblättchen „Mad News"

● Skandal am Weihnachtsabend

in eine auflagenstarke Tageszeitung zu verwandeln. Dazu schlüpft man in die Rolle von Verlagsdirektor Steve Feinbein, dessen Arbeitsplatz sich in einem ausrangierten Ozeandampfer mit fünf Decks und 21 Kabinen befindet. Ursprünglich war Steve bei einem Fernsehsender (na, welchem wohl?) beschäftigt, bis er versehentlich mal einen Porno aus seiner privaten Sammlung über den Äther gehen ließ –

und das ausgerechnet am Heiligen Abend!

Der unvermeidliche Rauswurf wurde gottlob von seinem Schwiegervater weich abgefedert, denn der ist zufälligerweise der Besitzer des schwimmenden Verlagshauses und verschaffte Steve den Posten des alleinverantwortlichen Zeitungschefs.

Leider packte er seine bildhübsche, aber hundsgemeine Tochter Bea ebenfalls mit in das Rettungspaket; sie hat ein eigenes Büro auf dem Kahn und kann ihrem Angetrauten das Leben nun auch tagsüber mit ungenießbaren Artikeln und ätzenden Vorwürfen vergällen. Der schlaue Steve will sie daher mit allerlei fiesen Geschenken von Bord vergraulen: Gutscheine für Schönheitsoperationen, Stinkbomben, ein bösartiger Flaschengeist und dergleichen Aufmerksamkeiten mehr. Doch jedes Präsent (dessen Erfolg an einem „Haß-O-Meter" am unteren Bildrand abzulesen ist) kostet eine Stange Geld, und so muß er versuchen, über gesteigerte Verkaufserlöse und Werbeeinnahmen an die ganz große Mark zu kommen. Dummerweise gibt es aber mit **„Bad News"** und **„Sad News"** auch noch zwei direkte Konkurrenten, die ihre Kojen just auf demselben Verlagsliner aufgeschlagen haben…

● Wie im wirklichen Leben: Der Chef mosert mal wieder.

Das Spielgeschehen startet Tag für Tag mit dem Rapport beim ewig nörgelnden Chef, der sich von notleidenden Redakteuren (also allen) aber auch mal anpumpen läßt. Anschließend jagt man Steve mit Mausklicks durch die Gänge des von der Seite zu sehenden Luxusliners, hinter dessen 21 Türen sich sämtliche Anlaufstellen verbergen; allen voran das eigene Büro mit dem Layout-Computer, auf dem täglich die sechs Mad News-Seiten mit Artikeln, Fotos und Anzeigen gefüllt werden

● Im Hauptbüro laufen alle Fäden zusammen

● Welches Wetter darf's denn sein?

müssen – wer kann, darf auch bis zur übernächsten Ausgabe vorarbeiten. Dies geschieht per Maus in einem DTP-ähnlichen Drag & Drop-Verfahren, bei dem Größe, Spaltenbreite und Plazierung frei bestimmbar sind.
Zuvor muß man sich natürlich erst mal

Stoff besorgen,

der ins Blatt kommen soll, wofür u.a. vier Faxgeräte im Nachrichtenraum zuständig sind, über die ständig die

● Die Ticker laufen heiß

teils bereits bebilderten und je nach Aktualität unterschiedlich teuren Neuigkeiten eintrudeln. Nachdem es mit deren Wahrheitsgehalt meist nicht gerade zum besten steht

(„Versicherung ersetzt entführte Kinder durch neue!"),

kann man seine Redakteure und Fotografen auch mit eigenen Recherchen beauftragen. Das ist zwar kostspielig und manchmal unergiebig, hat im Erfolgsfall aber eine exklusive, sprich auflagensteigernde Schlagzeile zur Folge. Keineswegs billige, doch dafür wenigstens schon fixfertige Exklusivgeschichten lassen sich auch von einer Agentur kaufen. Schließlich gibt es noch die regelmäßigen Rubriken Sport, Rätsel und Wetterbericht, für die der jeweilige Anbieter neben der einmaligen Lizenzgebühr jedesmal weitere Zahlungen verlangt, deren Höhe sich nach der Qualität der bestellten Ware bemißt: Beispielsweise sind die Prophezeiungen eines Wetterfroschs weitaus günstiger zu haben als die eines High-Tech-Wettersatelliten. Des weiteren können Kommentare, Kochrezepte, Comic- und Pinup-Serien eingekauft werden, um damit gezielt bestimmte Lesergruppen vom akademischen Eierkopf bis zum einsamen Bauarbeiter zu bedienen.

● Die geschäftstüchtigen Japaner

Redaktionsintern hat man jedoch gerade in der Anfangsphase noch mit ganz anderen Problemen zu kämpfen. Das mickrige Betriebskapital erlaubt es nämlich nicht, die komplette Zeitung mit sinnvollen Meldungen zu füllen; daher greift der Sensationsjournalist in seiner Not zwangsläufig auf Beas Gratis-Artikel zurück, was wiederum den Nachteil hat, daß die Zicke dadurch ständig bei Laune gehalten wird – und man will sie ja eigentlich vergrätzen, indem man sie im Blatt möglichst nicht mehr zu Wort kommen läßt! Zu allem Überfluß treiben sich japanische Spekulanten auf dem Schiff herum, die jeden Tag ein anderes Büro wegen Renovierungsarbeiten schließen. Gottlob kann man auf einem Lageplan sehen, welchen Raum sie als nächstes ins Schlitzauge gefaßt haben und durch ein

● Hier kocht der Chef

KLEINES GELDGESCHENK

dann wenigstens die Blockade seines Arbeitsplatzes verhindern.
Im Verlagswesen tätige Menschen wissen, daß fast alle periodisch erscheinenden Druckwerke zu ihrem wirtschaftlichen Überleben auf Werbeanzeigen angewiesen sind. Bei deren Auswahl ist hier jedoch besondere Sorgfalt vonnöten, denn die Anzeigen müssen nicht nur innerhalb eines meist mehrtägigen Zeitrahmens geschaltet werden, die Kundschaft verlangt zudem eine Mindestauflage – wird diese nicht erreicht, drohen Konventionalstrafen in existenzgefährdender Höhe. Viel erfreulicher ist es natürlich, wenn

● Die Werbung macht's

★ Sexistische Bilder steigern die Auflage

der Erfolg eine Ausweitung des Vertriebsnetzes erzwingt, was sich bequem vom Büro aus erledigen läßt, indem man auf einer anklickbaren Landkarte die entsprechenden Lkw- und Flugrouten zu maximal 50 Städten einrichtet. Das eingenommene Geld wird in besseres Papier oder Radio- und TV-Spots investiert, um den Bekanntheitsgrad der Postille drastisch zu erhöhen. Wie das Produkt bei bestimmten Lesergruppen ankommt, erkennt man anhand der schmökernden Figuren am unteren Bildrand, die ihre Meinung via Sprechblase kundtun: „Jetzt weiß ich endlich, was ich morgen kochen soll" oder „Dieses Blatt bringt null Informationen".

DER ARBEITSTAG BEGINNT

hier pünktlich um 18.00 Uhr und wird in erster Linie von der unerbittlich verrinnenden Zeit (mit dreifach einstellbarem Tempo) bestimmt, denn ab 20.00 Uhr geht stündlich eine Seite in Druck – selbst wenn diese leere Stellen enthält! Da bleibt kaum noch genügend Muße zur Freude über die vielen lustigen Bilder, die zahlreichen Statistiken, die fetzige Musikbegleitung samt den wenigen Soundeffekten und vor allem die irren Meldungen, von denen es hier nur so wimmelt. Weitere Kostproben gefällig? Bitte sehr: „Monster von Loch Ness gefangen",

● Werft die Druckmaschinen an!

14 Tage am Briefkasten festgeklemmt

„Ärzte entdecken Zwillinge im Gehirn eines Mannes"...

So wunderbar das alles ist, ein technisches Manko trübt das schöne Bild doch: Der mäßig animierte Steve gehorcht zwar perfekt der Maus, aber er bewegt sich dabei lähmend langsam und äußerst ruckelig durch die Gänge des etwa vier Bildschirme großen Luxusliners. Und das zerrt besonders wegen des immensen Zeitdrucks ziemlich an den Nerven. Auf der anderen Seite ist uns aber auch in der Realität keine Redaktion bekannt, deren Arbeitsalltag nicht aus purem Streß bestehen würde. Das Fazit lautet daher dennoch kurz und brüllend komisch: Mad News ist eine äußerst lustige und dabei trotzdem sehr komplexe, durchaus wirklichkeitsnahe und komplett deutsche Wirtschaftssim, die nahtlos an den Klassiker „Mad TV" anknüpft.

● Hektik an Bord

HIT
HIT!

MAD NEWS
(IKARION)

VERLAGS-SIMULATION

85%
„DRUCKREIF"

GRAFIK	77%
ANIMATION	59%
MUSIK	74%
SOUND-FX	62%
HANDHABUNG	80%
DAUERSPASS	89%
VARIABEL: 3 STUFEN	
PREIS	DM 99,–
SPEICHERBEDARF	1,5 MB RAM
DISKS/ZWEITFLOPPY	5 / JA
HD-INSTALLATION	ERFORDERLICH
SPEICHERBAR	5 SPIELSTÄNDE
DEUTSCH	KOMPLETT

Teil eins dieser strategischen Soccersim wurde von Black Legend hierzulande als „Der Trainer" veröffentlicht und mit der (zu) ähnlichen „Italia"-Variante fortgesetzt. Jetzt erst kommt der wahre Nachfolger des englischen Originals.

Der Schiri waltet seines Amtes

Daß die vor anderthalb Jahren erreichten 80 Prozentpunkte heute nicht einmal mehr ansatzweise zu halten sind, hat natürlich etwas mit den zwischenzeitlich gestiegenen Ansprüchen zu tun – und noch mehr mit der mangelnden Bereitschaft der Programmierer, den neuen Zeiten durch entsprechende Verbesserungen ihren Tribut zu zollen…

So besteht der dramatischste Fortschritt hier darin, daß jetzt statt 38 gleich 46 menschliche Trainer ihr jeweiliges Team aus den Niederungen der englischen 1st Division auf die Höhen der Premier League führen und mit ihm alle gängigen Pokalwettbewerbe absolvieren dürfen. Wer seinen Job gut macht, kassiert dafür Punkte, die ihm dann auch bei renommierteren Vereinen eine Karriereperspektive eröffnen. Zuvor ist freilich erst mal Knochenarbeit angesagt: Jeder Kicker zeichnet sich durch 30 Eigenschaften (Kondition, Technik, Verletzungsanfälligkeit, Aggressivität etc.) aus, die alle berücksichtigt werden wollen. Zudem hängt die Leistungsfähigkeit der gesamten Mannschaft auch von der nun feiner regulierbaren Aufstellung und der gewählten Spieltaktik ab.

Von Zeit zu Zeit sind neue Vertragsverhandlungen mit den Jungs fällig, und falls es die Finanzlage erlaubt, kann man darüber hinaus auf dem englischen und dem internationalen Markt nach interessanten Helden des Sports Ausschau halten. Bei den Begegnungen selbst wird jeder Ballkontakt unter Heranziehung sämtlicher Spieler- und Teamwerte berechnet, das Ergebnis sieht man zusammen mit einem Textkommentar auf einem stilisierten Mini-Rasen. Alternativ dazu kann man sich auch nur die Highlights zeigen oder ohne Umschweife das Endergebnis mitteilen lassen.

Will sagen, auch die optischen Neuerungen beschränken sich auf ein paar leidlich nette Bildchen im Briefmarkenformat, die vom Stil her an die japanischen Manga-Comics erinnern; dazu hat man den Spieltag-Screen und die kargen Menüs geringfügig überarbeitet. Musik gibt's bloß zu Beginn, an FX ist lediglich das gesampelte Tor-Gejohle zu vermelden. Immerhin wurde aber das feine Handling noch weiter verbessert (der nächste Spieltag kann nun z.B. ohne Zwischenspurt in das entsprechende Untermenü aktiviert werden), die Statistiken hat man auf den aktuellen Stand gebracht und die CPU-Trainer ein wenig cleverer gemacht.

All das zusammen reicht aber selbst nach Meinung des Herstellers nicht für eine offizielle Veröffentlichung in Deutschland aus, wer das Teil unbedingt haben will, muß es sich daher über den Import besorgen. Wir wissen zwar nicht, was der freundliche Direktimporteur empfiehlt, wir raten jedenfalls, lieber den bereits angekündigten dritten Teil abzuwarten – vielleicht gibt's dabei ja mal einen wirklichen Fortschritt?! (mic)

Der Trainer damals...

...und Tactical Manager 2 heute

TACTICAL MANAGER 2
(Black Legend England)
TRAINER-SIMULATION

62% „NIX NEUES"

GRAFIK	24%
ANIMATION	–
MUSIK	26%
SOUND-FX	30%
HANDHABUNG	79%
DAUERSPASS	70%

FÜR FORTGESCHRITTENE

PREIS	DM 89,–	
SPEICHERBEDARF	1 MB	
DISKS/ZWEITFLOPPY	2	NEIN
HD-INSTALLATION	JA	
SPEICHERBAR	1 SPIELSTAND	
DEUTSCH	NEIN	

Spiele TOTAL

Kartenspiele
Die ultimative Sammlung für alle Karten-Narren: Skat, AcesUp, FreeCell, Cruel, Solitaire, Golf usw.
Best.Nr. 150 — Nur 19,- DM

Auto-Crash-Total-Games
Racing Maniac (**Brandneu:** superrealistische 3D-Grafik als Echtbild-Simulator), Universal Racer, Flag Rally (Der Action Renner mit 1-2 Spieler, 10 Landschaften oder eigenen Landschaften), Hyper Car Cross (Der helle Wahnsinn), High Octane (Die brandneue superschnelle Version ist da !!!)
Best.-Nr. 151 — Nur 29,- DM

Spiele Super Pack
Eine hervorragende Sammlung der besten Spiele. Eine super Mischung für alle Geschmäcker. Auch ideal zum Verschenken: Fußball Manager, Deutschlandfußball (Kampf der deutschen Vereine), Berserkers, Spitfire (3D-Flug-Simulator), Symbol Schach, Wörterraten, Slick Ball (Futuristisches Fußball), Baseball, u.v.m.!
Best.-Nr. 152 — Nur 39,- DM

Das Spiele Abo
Alle Spiele-Fans sollten sich jetzt den kostenlosen Spiele-Abo-Reservierungsschein für die jeweils neuesten Spiele im Direkt-Abo anfordern.

Schmaus Paket

Die wahnsinns Multi Media Show: Erleben Sie die phantastischen Bilder Show der unglaublichen Bilder und Monster oder Hardcore Tekkno-Videos mit TV-Qualität.

Was halten Sie von dem Magier David Copperfield? Achterbahnfahrt (3D-Echtzeit-Fahrt mit Wirklichkeitseffekt vorwärts und rückwärts-fahrt), Hochzeit (Echter Videofilm mit Bild und Ton einer lustigen Hochzeit), Do the Bartman (Mit Stimmen, Simpsons-Musik und toller Bilder-Show), Beverly Hills 90210 (Original Musik und TV-Ausschnitte) und weitere Szenen-Künstlereien wie eine Tunnelfahrt, Quirlbildanimation, Computer-Baby, Ray-Tracing, Fractal-Echtzeit-Animation oder die Flammen-Animation. Ein riesen Vergnügen für jeden Amiga-Besitzer.
Best.-Nr. 154 — 39,- DM

Das bieten nur wir

- Alles Exklusivprodukte, die nur bei uns zu bekommen sind.
- Brandneue Software direkt vom Programmierer oder von internationalen Copy-Partys!
- Meist deutsche Programme.
- Deutsche Service-Anleitungen.
- 100% Virenschutz.
- Schnell-Lieferservice.
- Alle Disketten sind selbststartend.
- Alle Disketten sind auch für Einsteiger geeignet.
- Katalog jetzt kostenlos anfordern.
- Volle Error-Freiheit durch 4-Fach Quadra-Hyping-Copy.

Mallander Computer GmbH

Bärendorfstr. 24 46395 Bocholt

Sofortbestellung

02871 / 18 51 15

Schnell-Lieferservice bis direkt vor Ihrer Haustür

FAX: 02871 / 18 66 26

Bestellen Sie formlos per Brief/Postkarte, rufen Sie uns an oder schicken Sie uns ein Fax. Bestellungen werden meist innerhalb von nur einem Tag bearbeitet.

Versandkosten:	
Bar:	2,- DM
Scheck:	6,- DM
Nachnahme:	10,- DM
Ausland NUR Bar/Scheck:	2,- / 15,- DM

Viruskiller Pack perfect

Disk und Platte sowie Ram sind jetzt frei von Viren !!! Saddam Virus wurde gefund vernichtet. Die Diskette wurd

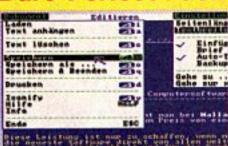
Virus Checker (Wacht ständig während des Arbeitens im Hintergrund), Schwarzkopfkiller (Der einzige Sofortkiller gegen den gefährlichen Saddam-Virus, repariert auch zerstörte Disks), BootX, Virus Terminator Spezial-Alleskiller, Virus Workshop (Ganz neuartiges Schutzprogramm gegen über 500 Viren direkt aus der Hackerszene)! Dazu gibt's über **200 Seiten Informationen** über alle Viren: Erkennen von Viren; Arbeitsweise der Viren und Reparieren von Datenzerstörungen.
Ständig aktualisiert.
Best.-Nr. 155 — 29,- DM

Repair Pack

Irgendwann ist's jedem mal passiert: Plötzlich ist ein sehr wichtiges Programm nicht mehr lesbar; ob durch Staub oder durch einen Virus zerstört: Jetzt muß man das Repair-Pack zur Hand haben! Mit Speed-Test, Fix-Disk, Sys-Info, Amiga-Backup (Festplattensicherung), Restaurierung, MIPS und Disk Salve II können Sie versehentlich formatierte Disks oder gelöschte Files komplett zurück holen. Read/Write- oder Checksum-Errors werden problemlos beseitigt. Auch hardwaremäßig haben Sie das ganze System unter Kontrolle.
Best.-Nr. 156 — 29,- DM

Disktool/Copy-Pack

Sanity Copy (Vom Szenen-Profi-Programmierer: *Schnellste und sicherste Kopierprogramm für den Amiga.* Verwaltet bis zu 10 Ram-Disks und kodiert Disketten!), Burstnibbler (Kopiert Disketten mit Kopierschutz), Directory Utilitie, Safe Copy (MS-Dos-, Atari-, Index-, B.T.-, Code-Copy, kann Disks formatieren, zerstören und reparieren), Multi Tool II (File-Copy ähnlich DirOpus zum Verwalten, Kopieren und Ändern von Programmen), Security (Passwortschutz) und weitere Disk/Copy-Programme.
Best.-Nr. 157 — 39,- DM

Büro-Perfect-Pack

Nutzen Sie den Amiga als professionelle Arbeitshilfe im Büro: Star Amiga Plan (Tabellenkalkulation mit zig Berechnungsformeln und Darstellungskurven), Calc (Wissenschaftlicher Rechner), Hyper Adress (Adressenverwaltung), Micro Base (Umfangreiches Datenbankprogramm), Text Plus (Ausgereifte Textverarbeitung, Foto), Buisness Paint (Erstellt Präsentationsgrafiken), Bankformular Druck (Direktes Bedrucken von Überweisungen usw...), Terminkalender, Terminerinnerer und weitere Bürosoftware.
Best.-Nr. 158 — 49,- DM

Demomaker-Pack professionell

Jetzt können Sie endlich Ihre eigenen Intros, Demos oder Letters mit brillanter Qualität selber erstellen! Keine Programmierkenntnisse erforderlich. Intro Maker, Fonteditor, Super-Writer, IFF-Master, Deluxe Boot, Geisterschrift, Demo Creator, Scroll Editor, Ghostwriter, Bootblock Champion, Look (Erstellen Sie eigene Diskettenmagazine), Anleitung-Generator; oder was halten Sie vom **Red Sector Letter Writer** direkt aus der Szene. Legen Sie los und kreieren Sie tolle Demos mit ganz neuen Effekten.
Best.-Nr. 159

Jetzt 20,- DM günstiger Nur 49,- DM

Demo/Szenen-Pack aktuell

Multi Media live...

Echtzeit-Flug über Gebirge aus der Sicht eines Flugzeuges.

Erleben Sie die phantastischen Musik- und Grafikmöglichkeiten des Amigas. Wir bieten Ihnen 3 Pakete mit jeweils 10 Disketten mit den atemberaubensten, legendären Amiga Multi Media-Szenen-Demos. *Diskette einlegen, Lautsprecher aufdrehen, Raum abdunkeln und staunen.* Sie werden wunderbare Bilderwelten, technisch brillante Videoclips, Flug-Simulationen, Tunnelfahrten, mathematische Farbspielereien, Plasma, Vector-Grafik in Echtzeitberechnung, Ray Tracing Animationen, Tekkno-Musik-Video-Clips und Vieles mehr erleben. Mit diesem Paket werden Sie erleben, was Ihr Amiga wirklich an Grafik- und Soundfähigkeiten zu bieten hat. Warten Sie nicht länger.

Demo-Pack 1	10 Disks für alle Amigas	Best.-Nr. 160	39,- DM
Demo-Pack 2	10 Disks für alle Amigas	Best.-Nr. 161	39,- DM
Demo-Pack AGA	10 Disks nur für A1200/4000	Best.-Nr. 162	39,- DM

Paint-Shop De Luxe

Malen, gestalten und bearbeiten Sie professionell Bilder: Free Paint (Foto, arbeitet fast wie DPaint), Ultra Paint, MCad (Meisterhaftes CAD-Programm), Pointer Animator, Grafik Maschine (Voll-Manipulation von Grafiken), IFF-Converter, Icon Editor mit über 100 fertigen Icons für die Workbench, Bildmischer, Wolkengenerator (Erzeugt individuelle Wolkenbilder, die als Hintergründe benutzt werden können), Super Morph (Erleben Sie die Welt der Bilder-Metamorphose. Ein Gesicht wandelt sich z.B. stufenlos in ein Auto usw.) **Die besten Grafik-Tools, die es für den Amiga gibt!!!**
Best.-Nr. 163 — 49,- DM

Musikpaket

Mit der jeweils neuesten Version des Pro Trackers erhalten Sie das beste und umfangreichste Musikprogramm für den Amiga. Weitere Musikprogramme wie MED, Wondersound (Elektronische Soundeffekte), Intui Tracker und der Sound Monitor bieten sinnvolle Ergänzungen. Mit dem Perverter sind Sie in der Lage, verschiedenste Musikformate untereinander zu konvertieren. Der Deli Tracker spielt Musiken von über 50 verschiedenen Formaten ab und mit dem Power Ripper "klauen" Sie sich jede Musik nach einem Reset aus dem Speicher.
Best.-Nr. 164 — 39,- DM

Top 150

Die Hit-Verdächtige deutsche Softwaresammlung

Erleben Sie über 150 der besten Programme aus allen Bereichen. Ideal für den Einsteiger: Hier finden Sie alles, was man zum vernünftigen Betrieb des Amigas braucht. Aber auch der Profi wird fündig werden! Eliza (Gesprächspartner als Computer; künstliche Intelligenz), Statistik, Paßwort, Walking Man (Männchen auf der Workbench), Schieß Sie Ab, Disk Test, MultiDat, Biorhythmus, Copper Preferences (Farbige WB), Öko, Klima, Jazz Bench (Die ganz andere Workbench), Corral, Schreibmaschine, Rechentrainer, Little Intro Maker, Lucky Looser, Turbo Backup, Acces (Top DFU-Programm), HQC-Cruncher (Packt Programme), Sprite Mover, View Boot, OKS-Coder, Relokit, Dirmaster, Dr. Dongle, Funktionstasten, Ripper, Sound Sampler, VLabel, SystemCheck, Fractal Land, G-Text, Font Editor, TextEd Plus, Bootgirl, Space-Writer, C-Monitor, Fast Load, Drip, Gridrunner und vieles mehr aus den Bereichen Spiele, Musik, Büro und Grafik.

Einmalig:
150 Programme komplett für nur 49,- DM
Jedes Programm kostet somit weniger als 33 Pfennige!

~~99,- DM~~ Jetzt zum halben Preis

Best.-Nr. 165 — Jetzt Nur noch 49,- DM

Anleitungen & Cheats

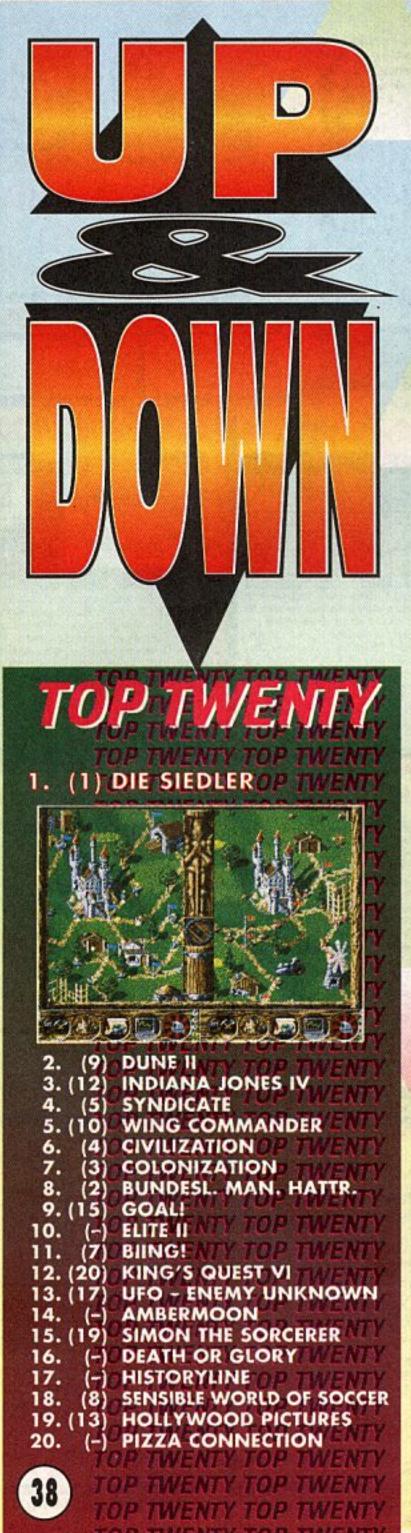
Unglaublich, aber wahr: Über **250 ausführliche Anleitungen** zu allen neuen und auch älteren Spielen und Anwenderprogrammen wie *Art Department Pro, Super Frog, A-Train, Gunship 2000, DPaint, Battle Island, Lemmings II, Crazy Cars III, Dir Opus...!* Außerdem enthalten sind sage und schreibe über **1000 Cheats und Codes** für fast alle Spiele. Als Krönung gibt's eine **360 Spiele** umfassende Liste, welche Spiele auch auf dem 1200er laufen und welche nicht.
Best.-Nr. 153 — 29,- DM

Music Collection

Dieses Paket ist die ideale Ergänzung zum Musikpaket. Zahlreiche fertige Musikstücke können weiterverarbeitet werden. Auch das Benutzen der Instrumente für neue Musikstücke ist möglich. **5 randvolle Disketten.**
Best.-Nr. 166 — 29,- DM

Die Besonderheit bei uns: Alle Programme sind auf allen Amigas (auch A1200 & A4000) voll lauffähig!

TOP TWENTY

1. (1) DIE SIEDLER
2. (9) DUNE II
3. (12) INDIANA JONES IV
4. (5) SYNDICATE
5. (10) WING COMMANDER
6. (4) CIVILIZATION
7. (3) COLONIZATION
8. (2) BUNDESL. MAN. HATTR.
9. (15) GOAL!
10. (-) ELITE II
11. (7) BIING!
12. (20) KING'S QUEST VI
13. (17) UFO - ENEMY UNKNOWN
14. (-) AMBERMOON
15. (19) SIMON THE SORCERER
16. (-) DEATH OR GLORY
17. (-) HISTORYLINE
18. (8) SENSIBLE WORLD OF SOCCER
19. (13) HOLLYWOOD PICTURES
20. (-) PIZZA CONNECTION

Zur Weihnachtszeit herrscht Ruhe und Besinnlichkeit – auch auf Euren Chart-Christbäumen, an deren Spitzen die gleichen Sternlein blitzen wie im Vormonat und in der Ausgabe davor! Unterhalb von Platz eins war dafür die Hölle los…

So siedeln Blue Bytes „Siedler" zwar nach wie vor am Gipfel der Top Twenty, doch die Position des Vizemeisters konnte sich mit Westwoods wüstem Echtzeitstrategical „Dune II" ein Spiel zurückholen, das diesen Platz erst vor zwei Ausgaben geräumt hatte. Gleich im Anschluß schwingt Indiana Jones in Atlantis die Peitsche – ob er seine Rückkehr in die obersten Ränge wohl der Würdigung als Klassiker im letzten Heft zu verdanken hat? Diejenigen unter Euch, deren Computer ein AGA-Chipset sein eigen nennt, schwingen aber dennoch lieber Kelle und Mörtel, um „Sim City 2000" im Auftrag von Maxis zu errichten. Am1200er ist wiederum der „Bundesliga Manager Hattrick" als Vizemeister zurückgekehrt, was insofern überrascht, als Software 2000 mit diesem Titel ja bereits aus der 1. Liga abgestiegen war. Dritter im Bunde ist nun das reLine-Hospital „Biing!". Auf dem Silbertreppchen hält Psygnosis mit „Microcosm" eisern die erste Sprosse besetzt, dicht gefolgt von New World Computings Abenteuer-Fabel „Erben der Erde" und dem (Wieder-) Einsteiger „Theme Park" von den Rummelplatz-Ochsenfröschen um Peter Molyneux.
Wer einen neuen Spitzenreiter sucht, wird also nur bei den Top Sellern fündig, denn Black Legends „Seelenturm" katapultierte sich in der Gunst der Käufer bis ins oberste Stockwerk – ob es am interessanten Gameplay oder an der Hintergrundstory der „schwarzen Seele" Michael Schönenbröcher (Romanlesern auch als „Monster-Mike" und damit als Geistesverwandter unseres Chefs bekannt) liegt, wissen wir nicht, und es ist uns auch ziemlich egal. Noch ein kurzes Wort zur geballten Dungeon-Action mit „Fears" bzw. „Gloom" auf zweiter und dritter Position, eine kurze Würdigung des „Bundi Hattrick", der sich weiterhin an der Spitze der Jahresbesten behauptet, und schon können wir mal sehen, welche Spiele unserem Redaktionsneuling Ole nicht egal sind: Aha, eine Wirtschaftssim ist dabei. Wer mehr über die aktuellen Highlights dieses Genres erfahren möchte, der wende sich diesen Monat vertrauensvoll an unsere Special-Charts.
Wer hingegen ein heißes Spiel gratis einfahren möchte, bitte sehr:

1 x Shadow Fighter
1 x Jungle Strike
1 x Megatraveller II

hat uns der Weihnachtsmann schon jetzt für all jene braven Kinder dagelassen, die uns auf einer Postkarte artig ihre aktuelle Lieblingssoft (fein säuberlich nach Äpfeln, Nüssen, Standard-, AGA- und CD-Versionen getrennt) mitteilen – sie alle nehmen an der Verlosung teil und dürfen sogar ihren Wunschgewinn benennen! Die Anzahl der Nennungen selbst ist übrigens mal wieder egal, nur Euren Absender sollten wir – und der Postbote davor schon die nachfolgende Adresse – entziffern können…

Joker Verlag
„Up & Down"
Bretonischer Ring 2
85630 Grasbrunn

TOP TEN A1200

1. (1) SIM CITY 2000
2. (-) BUNDESL. MAN. HATTR.
3. (2) BIING!
4. (9) PINBALL ILLUSIONS
5. (6) FEARS
6. (3) THEME PARK
7. (4) OLDTIMER
8. (10) STAR TREK
9. (7) SIMON THE SORCERER
10. (-) GLOOM

TOP TEN CD³²

1. (1) MICROCOSM

2. (9) ERBEN DER ERDE
3. (–) THEME PARK
4. (2) PIRATES! GOLD
5. (8) BANSHEE
6. (6) UFO – ENEMY UNKNOWN
7. (10) ROADKILL
8. (7) SUBWAR 2050
9. (5) SIMON THE SORCERER
10. (3) WING COMMANDER

TOP SELLER

1. (7) DER SEELENTURM

2. (–) FEARS
3. (–) GLOOM
4. (–) COLONIZATION
5. (3) BIING!
6. (2) PINBALL ILLUSIONS
7. (1) UFO – ENEMY UNKNOWN
8. (–) BEHIND THE IRON GATE
9. (–) DER MEISTER
10. (–) PAWS OF FURY

PERSONAL FAVORITES

OLE-OLE

1. ALIEN BREED 3D
2. SIM CITY 2000
3. ALL NEW WORLD OF LEMMINGS
4. BIING!
5. PINBALL MANIA

TOP SELLER DES JAHRES

1. (1) BUNDESL. MAN. HATTRICK

2. (3) UFO – ENEMY UNKNOWN
3. (2) FUSSBALL TOTAL!
4. (4) THEME PARK
5. (5) RÜSSELSHEIM
6. (6) DER TRAINER
7. (8) BIING!
8. (10) PINBALL ILLUSIONS
9. (7) FIFA INT. SOCCER
10. (–) DER SEELENTURM

DIE BESTEN AKTUELLEN WIRTSCHAFTSSIMS

1. BIING! 86%

2. DER REEDER (AGA)	86%
3. REUNION (AGA)	86%
4. OLDTIMER (AGA)	81%
5. RÜSSELSHEIM	81%
6. THEME PARK (AGA)	77%
7. ZEPPELIN	73%
8. HOLLYWOOD PICTURES	72%
9. HANSE – DIE EXPEDITION	70%
10. HIGH SEAS TRADER	68%

PD BOX

Je kälter das Wetter, desto heller erstrahlen die Nordlichter: Passend zum zwölften Monat im Jahreskreis lassen Gabi und Udo Drüke viele bunte PD-Disks auf den 1200er herabschneien – und die meisten davon verschönern sogar die ganze Amigawelt!

Der **Nordlicht-Spiele 60/8** entstammt der knuddelige Hüpfflummi **Sploggy**, der hier auf seiner Wanderschaft durch vertikal scrollendes Plattformgelände vielen Gefahren begegnet: Todbringende Minen, tiefe Schluchten, Aufzug-Kaskaden und gefährliche Unterwasserabschnitte stellen ihn bzw. das Geschick des Spielers auf die Probe. Wenn Gegner auftauchen, schießt man sich den Weg kurzerhand frei – dieser führt übrigens auch zu geheimen Bonusräumen und Shops, wo sich die eingesammelten Diamanten gegen eine höhere Widerstandsfähigkeit oder Hüpfleistung eintauschen lassen. Okay, die klobige Optik des Games ist nicht gerade der Brüller, dafür überzeugt die famose Spielbarkeit, denn etliche Rücksetzpunkte, viele Continues und die fairen, abwechslungsreichen Angriffsformationen sorgen für lang anhaltenden Spaß am Stick.

Nur keine Panik, auch wenn sich auf der **Nordlicht-Spiele 61/3** mit **Tetren** ungefähr der dreimillionste „Tetris"-Klon verbirgt, so sind hier Gameplay und Präsentation doch auf höchstem Niveau angesiedelt! Das grundlegende Spielprinzip ist allerdings altbekannt: Es gilt, die von oben in einen Becher herunterpurzelnden Steinchen verschiedensten Formats unter Zeitdruck zu drehen und taktisch klug in den unten bereits vorhandenen Stapel einzufügen, damit dort eine durchgehende horizontale Reihe entsteht; diese wird dann abgetragen, und schon ist wieder Platz für neue Steinereien. Das Spiel muß sich dabei vor dem legendären Vorbild nicht verstecken, denn Grafik-Gags wie ein auf dem Spielfeld tanzender Russe, allerlei Statistiken, Duo-Modi am Splitscreen, diverse Boni und Gemeinheiten in den höheren Levels, vor allem aber die durchdachten Steinchen-Vorgaben und das ausgezeichnete Spieling nehmen **Tetren** den Makel des reinen Nachahmers.

Das 3D-Actionadventure **Angst** macht sich auf der monströsen Anzahl von vier Disketten breit, die allesamt die Bezeichnung **Nordlicht-Spiele 64/2** tragen. Der furchtlose Digi-Held muß in diesem 3D-Dungeon Geiseln retten und dabei zwangsläufig auch Aliens verschiedenster Formen und Farben mit den aufgeklaubten Extrawaffen zu Tode erschrecken. Die Feinde halten sich anfangs aber noch nobel zurück, damit man sich in Ruhe mit der Icon-Steuerung anfreunden kann. Außerdem gibt es in den komplexen Labyrinthen Rätsel der Marke „Wie lösche ich das Feuer an Ort A, um nach B zu gelangen?" – aber leider kein richtiges Automapping, statt dessen zeigt die schrittweise gescrollte Karte immer nur einen kleinen Ausschnitt des Umfelds an. Die Grafik im Stil von… nein, leider nicht dem Vollpreis-Namensbruder „Fears", sondern eher von „Death Mask", wird zudem von relativ mageren Sounds begleitet. Aber deswegen muß trotzdem niemand Angst vor diesem untergründigen Actionabenteuer haben.

Mein Flummi ist kein Dummi: Sploggy

Vorsicht, Steinschlag: Tetren

Nur keine… Angst!

Auf der **Nordlicht-Spiele 65/7** praktiziert der Nachfolger des sprunghaften „Dr. Strange", und gottlob sind seine gymnastischen Übungen erheblich interessanter, als es der uninspirierte Name **Doctor Strange 2** vermuten läßt: Auf den gruselig gestylten und in allen Richtungen scrollenden Plattformen muß man Schlüssel sammeln und Türen öffnen, Schalter benutzen und grauenvolle Kreaturen schußkräftig aus der Bahn werfen. Grafik und Sound geben dabei zwar nicht gerade zu Freudensprüngen Anlaß, aber wer Jump & Runs in der nervenzerrenden Machart von „Manic Miner" mag, wird von der Spielbarkeit des Plattformdoktors sehr angetan sein. Zumal das clever ausgetüftelte Leveldesign und der Editor für eigene Hüpf-Kreationen eine gesunde Dosis Dauerspaß versprechen!

Die Fundstelle **1200-Mix Nr. 332** verrät bereits, daß der „Mr. Do"-Ableger **Apple Jack** ausschließlich AGA-Rechner unsicher macht. Ähnlich wie sein Arcade-Urahn vom Anfang der 80er Jahre gräbt sich der kleine Buddler durch das Erdreich, sammelt die dort versteckten Äpfel auf und weicht den Gegnern lieber aus – nur im Notfall betäubt er sie mit seinem Flummi. An ihrem Standort festgezurrte oder frei umherlaufende Sammelboni erhöhen unterwegs den Punktestand und veredeln damit die Highscoreliste. Das Gameplay besticht durch das kreative Leveldesign und die abwechslungsreichen, immer schneller werdenden Feindattacken, wodurch es sowohl jüngeren Obstsammlern als auch nostalgisch veranlagten Rohkost-Veteranen gefallen dürfte – was für die gelungene Präsentation erst recht gilt.

Die Grundidee von „Thrust" wurde dagegen beim **1200-Mix Nr. 337** nochmals aufgegriffen und auf den Namen **Engines** getauft. Hier greifen maximal vier Spieler zu Stick oder Tastatur und lenken ihren Raumer durch ein unterirdisches Gewölbe. Dabei versuchen sie, den Energievorrat der Kollegen durch gezielten Beschuß zu reduzieren und gleichzeitig Kollissionen mit den Umgebungswänden zu vermeiden – was die gewöhnungsbedürftige Kombination aus Trägheits- und Rotationssteuerung aber oft zu verhindern weiß. Aufgewertet wird das angejahrte Spielprinzip durch das simultane Quartett-Gameplay am vierfach gesplitteten Screen, unterschiedlichste Spielmodi (Bonussammeln im Wettlauf, Racing etc.) und eine sehr ordentliche technische Umsetzung mit passenden Sound-FX und feinstem Scrolling. Schade ist bloß, daß der Rechner nicht für fehlende Mitstreiter einspringt, so daß sich Solo-Engineure bald langweilen.

So, wer diese Weihnachten nicht ohne diesen frischen PD-Nachschub unter dem Baum sitzen will, der schreibt rechtzeitig an:

Gabi und Udo Drüke
Alter Fischerspfad 10
26506 Norden
Tel.: 04931/167222

Pro Disk werden 4,– DM fällig, für die ganze Order kommen dann noch mal Portokosten in gleicher Höhe hinzu, die sich bei Nachnahmebestellungen um die entsprechenden Postgebühren steigern. Grundsätzlich laufen alle vorgestellten Games auf allen Amigas, nur die 1200-Mix-Scheiben bestehen auf einem AGA-Rechner. (rl)

Dr. Seltsam? Professor Merkwürdig? Nein, Doctor Strange 2

Jetzt haben Erd-Äpfel Saison: Apple Jack

Rotieren im Quartett: Engines

Es kann nur einer führen!

DIE LEADING LAP COMPETITION

Hier sind Führungskräfte mit Freude an Fun-Rasereien gefragt: Wer zuerst ins Ziel kommt, darf nachher auch den dicksten Preis abschleppen – einen nagelneuen A1200 mit Harddisk und dem Spiel „Leading Lap"!

Das Game, mit dem sich das britische Newcomer-Team Kellion vom Start weg gleich in die oberen Ränge der digitalen Temporäusche katapultiert hat, wurde von uns ja bereits in der letzten Ausgabe getestet, doch hier noch einmal kurz die wichtigsten Features aus der Sicht der Replaykamera: Fünf Fahrer tragen mit Formel-1-, Gelände- oder Tourenwagen ein illegales Wettrennen auf 15 grundverschiedenen Strecken aus. Komplizierte Regeln oder Spielmodi sucht man dabei vergebens, statt dessen darf nach Herzenslust gerempelt, geschoben und geschlittert werden, solange man dabei nicht den Fuß vom Gaspedal nimmt.

Wer dagegen bei dieser Competition zum Sieger-Stall gehören will, muß auch etwas kühle Berechnung walten lassen, denn sonst errät er nie die Antwort auf unsere sportive…

PREISFRAGE: FÜR WELCHEN LEGENDÄREN ITALIENISCHEN RENNSTALL WIRD MICHAEL SCHUMACHER IN DER NÄCHSTEN SAISON AN DEN START GEHEN?

Zugegeben, Pferdeliebhaber tun sich etwas leichter mit der Beantwortung, aber selbst eingefleischte Fußgänger müßten eigentlich schlagartig motorisch aktiv werden, wenn sie erfahren, was für tolle Preise der Hersteller Black Legend gestiftet hat! Den 1200er haben wir schon erwähnt, das Spiel selbst bereits beschrieben, fehlen nur noch zwei kleine, aber feine Hinweise zu den ebenfalls verlosten Tassen und T-Shirts: Von ersteren existieren auf der ganzen Welt bloß 25 Stück, und die Bekleidungswaren wurden vom „Leading Lap"-Team handsigniert – etwaige Ölflecken sind kein Reklamationsgrund, sondern Beweis für die Authentizität dieser flotten Autogramme!

Der Rest läuft wie bei jeder Führerscheinprüfung; notiert bitte die Antwort auf eine handelsübliche Postkarte und ergänzt sie um Euren Absender. Joker-Driver und Kellion-Piloten können sich die Mühe freilich sparen, genau wie Fahrer, die auf dem wie immer ausgeschlossenen Rechtsweg unterwegs sind. Der Rest der motorisierten Welt schickt seine Unterlagen einfach bis zum 15.12.1995 (Einsendeschluß!) an folgende Adresse:

Joker Verlag
„Leading Lap Competiton"
Bretonischer Ring 2
D-85630 Grasbrunn

1. PLATZ
Ein nagelneuer A1200 mit Harddisk und „Leading Lap"

2.-15. PLATZ
Je einmal „Leading Lap"

16.-20. PLATZ
Je eine der auf 25 Stück limitierten „Leading Lap"-Tassen

21.-50. PLATZ
Je ein vom Programmierteam handsigniertes „Leading Lap"-T-Shirt

DEMO Galerie

Adventszeit ist Demozeit: Statt Kerzen lassen wir hier vier optische Feuerwerke abbrennen – und das fünfte gibt's kostenlos als Bonus für den Weihnachtsmann dazu, weil er ja jetzt wieder so schwer schuften muß...

LOGIC

Mit ihrer Logelei gelang den Newcomern von Pygmy Projects ein Einstand nach Maß: Dem Achterbahnflug durch einen gewundenen, volltexturierten 3D-Tunnel folgen Zoom- und Rotierspielchen an sauber abschattierten Polygonsternen und -ellipsen. Nach nebelartigen Wolken-Clustern schweben dann haufenweise gefüllte Polygonkringel und ein paar metallisch glänzende Kreuze über den Screen. Jetzt erwartet den Betrachter ein Rundgang durch eine texturierte Wolkenkratzer-Skyline, später beobachtet man ein bewegtes Goldblech bei morgendlichen Biegeübungen und den Tanz Hunderter Shade-Dots um den Gruppennamen. Und angesichts der anspruchsvollen Kombination von toller Optik und satter Dancemusik wundert man sich auch kaum über die Startbedingungen: 6 MB RAM sind gefordert, eine 68030-CPU wird empfohlen.

ABSTRACT

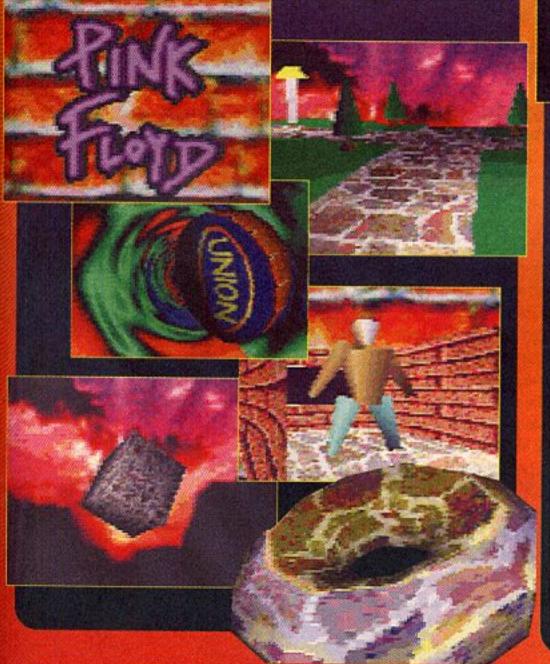
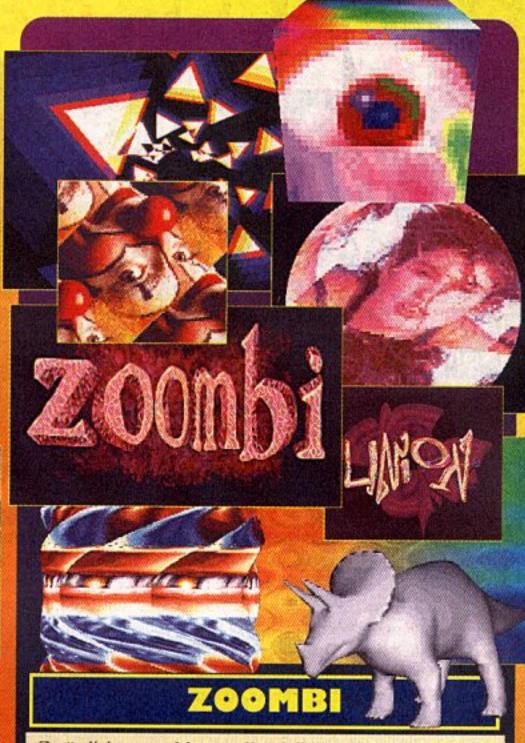
Die Interactive-Truppe begrüßt ihre Fans mit abgedrehtem Dancesound und einem orangeroten Männerporträt, das rotiert, gezoomt und (nicht so überzeugend) durch die Twirl-Mangel gedreht wird. Deutlich beeindruckender sind im Anschluß der 3D-Tunnel auf dem farbenprächtigen Chunky Copper-Screen, der Flug des Vektorwürfels durch ein nebliges Plasma oder eine zoomende Rose, die mit hübschen Motion Blur-Effekten glänzt. Viel zu früh beginnt dann auch schon der abschließende Flug durch ein hügeliges 3D-Gelände – man hätte gerne noch etwas länger zugesehen!

PULP FICTION

Auf bewährten Pfaden wandelt die polnische Damage-Crew bei ihrem „Schund-Demo": Flotte Technoklänge ertönen, während erst der HAM8-Screen und dann ein gouraudschattiertes Polygon-Objekt den Demo-Titel und den Gruppennamen verkünden; danach zoomt und rotiert eine knallbunte Tapete über einen Marmorquader. Bei reduziertem Musiktempo läßt sich ein satt kolorierter 3D-Widder von einer rotierenden Lichtquelle ausleuchten, bevor ein grimmiges Gesicht den Schlußteil einleitet – man darf sich bei einem gemächlichen Flug über eine wunderbar azurblaue Voxellandschaft entspannen und noch ein poppig buntes Texture-Hexagon bewundern, bis die sehenswerte Damage-Fiktion recht abrupt auf den Shell-Screen zurückkehrt.

TEAR DOWN THE WALL

Etwas aus der üblichen Art schlägt das Mauerwerk von Union, schon weil der Betrachter zunächst mit einem Einstellmenü für Surround-Sound und einem „Videoclip" zum Pink Floyd-Oldie „The Wall" angenehm überrascht wird. Bei letzterem formieren sich wie im Original minutenlang 3D-Steine zu undurchdringlichen Mauern, und gouraudschattierte Polygon-Hämmer marschieren in Formation; den Höhepunkt bildet der verträumte Gitarrenpart, wo man auf den Saiten über eine knallbunte 3D-Voxellandschaft reitet. Den ruhigeren zweiten Teil leitet der Flug über eine von zwei Lichtquellen ausgeleuchtete Landschaft ein, ehe an einem 3D-Kringel die Kunst des Texture-Morphens bzw. Phong-Shadings demonstriert wird. Am Ende entschwebt das Gruppenlogo dann durch 3D-Tunnel und kippende Backsteinflure in Richtung Credits. Der grob geditherten Chunky Copper-Screenauflösung zum Trotz: Schön war's!

ZOOMBI

Zusätzlich zum Mauerwall stellen die Unionisten hier ihr Können in Sachen 3D-Grafik (bei vermehrter Zuhilfenahme des Copper-Grafikchips) unter Beweis: Zu mitreißenden Technoklängen umkreist eine Lichtquelle einen Porsche 911 und ein Triceratops, eine bunte Texture-Röhre dreht und windet sich, dann kommt ein rasanter Flug durch einen Sternenkorridor. Ein psychedelisches HAM8-Plasma beweist die Färbekraft der AGA-Chips, anschließend wird ein Frauenporträt auf einen drehenden Würfel geklebt und ein Clownsgesicht im rasenden Tempo gedreht und gezoomt. Ein weiteres Mädchen findet sich unter der rotierenden Lupe wieder, bevor ein bunt verzierter Copper-Würfel zum finalen Gruß-Scroller überleitet.

NUR SIEGER!

Ob eine der heutigen Neuvorstellungen in zwölf Monaten zum Demo des Jahres gewählt wird, wissen wir natürlich noch nicht – fest steht jedoch, daß die Digi-Shows ein Gewinn für jede Softwaresammlung sind! Gerade an Weihnachten ist unsere Info-Box zu Hardware, Lieferumfang, Preisen und Bestelladresse also wertvoller denn je. (rl)

Titel	Lauffähig auf	Preis/Lieferumfang	Bezug
ABSTRACT (Interactive)	A1200 & A4000 HD erforderlich	6,– DM + 4,– DM Porto 2 Disks	Nordlicht PD-Service Alter Fischerspfad 10 26506 Norden Tel.: 04931/16 72 22
LOGIC (Pygmy Projects)	A1200 & A4000 HD erforderlich	6,– DM + 4,– DM Porto 2 Disks	
PULP FICTION (Damage)	A1200 & A4000 mind. 4 MB Fast-RAM erforderlich, HD unterstützt	3,– DM + 4,– DM Porto 1 Disk	
TEAR DOWN THE WALL (Union)	A1200 & A4000 HD unterstützt	3,– DM + 4,– DM Porto 1 Disk	
ZOOMBI (Union)	A1200 & A4000 HD unterstützt	3,– DM + 4,– DM Porto 1 Disk	

In der Heinsberger Disko „Chez Renzo" wurde abgetanzt

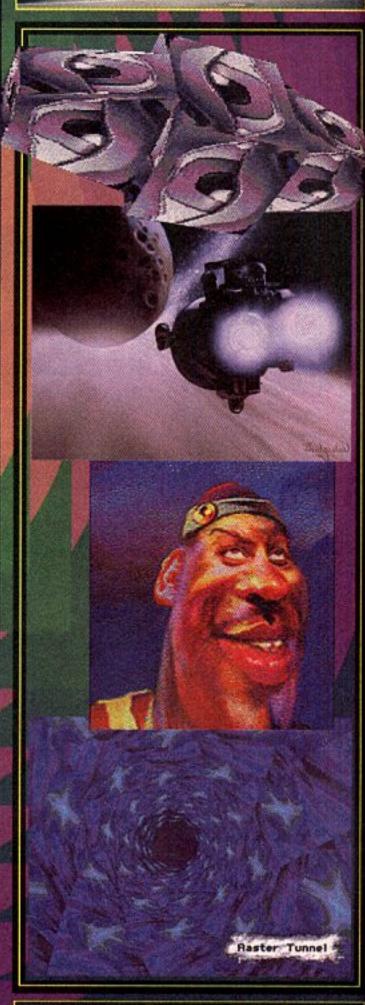
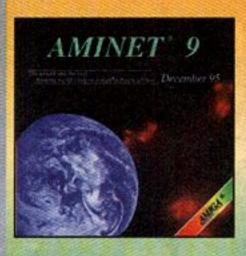
Bereits zum achten Mal feierte der Amiga-Underground sein allherbstliches Szene-Happening: Am 28. Oktober traf man sich in einer Disko nahe Köln mal wieder zu Ratsch, Tratsch und Erfahrungsaustausch.

DIE RADWAR-PARTY

Und einmal mehr legten die Großen und Kleinen, die Etablierten und die Newcomer der Amiga-Szene Tastatur, Festplatte oder Programmiertools beiseite und machten sich aus allen Ecken Deutschlands auf in Richtung Heinsberg. Als Treffpunkt hatte man den frisch renovierten Musikschuppen „Chez Renzo" auserkoren, dessen großzügige Räumlichkeiten sich ja bereits in vergangenen Jahren als Zusammenkunftsort für mehrere Hundertschaften bewährt hatten. Kurz vor knapp drohte die Versammlung dann noch zu platzen, da versehentlich ein Arbeitspapier mit dem 21. Oktober als Veranstaltungstermin in Umlauf kam – ein dickes „Sorry" von seiten der Organisatoren RADWAR, Tristar/Red Sector (TRSI), Spreadpoint und Hoodlum an all jene, die zur falschen Zeit anwesend waren. Ganz in der Tradition vergangener Parties fand auch diesmal keine Demo-Competition statt (weshalb es auch bloß unserer Heft-Tradition zu verdanken ist, daß der Bericht dennoch unter dieser Rubrik erscheint), erst recht wurden keine Raubkopien ausgetauscht. Im Vordergrund stand vielmehr das gegenseitige Kennenlernen und die Kontaktpflege zwischen alten, bereits in seligen 64er-Tagen aktiven Szenehasen und den Ein- bzw. Aufsteigern am Amiga. Einige geladene Gäste fanden sich bereits am Nachmittag im nahegelegenen Holland zum Paintball-Turnier ein, brannten sich dort einige Stunden lang Gotcha-Farbkugeln auf den Rücken und brachen gegen 17 Uhr dann nach Heinsberg auf. Unerwartet problematisch geriet dort die Installation der Musik-Hardware, da der lokale DJ vollständig auf CDs umgerüstet hatte – weil aber unter den Gästen einige Vinyl-Jongleure erwartet wurden, mußten eiligst herkömmliche Turntables her!

Gegen 19 Uhr trafen die ersten Gäste ein, man unterhielt sich vor dem Eingang zur Disko und labte sich an meist durchaus nicht alkoholarmen Getränken. Eine Stunde später begannen sich die Räumlichkeiten zu füllen; bald waren die ärgsten Soundprobleme gemeistert, die Karaoke-Show konnte beginnen. Nach den Gesangsversuchen einiger mehr oder minder begabter, großteils aber bierseliger Tenöre belegte der Profi-DJ Steve Baltes („Piano in Trance") den Raum mit einem Klangteppich aus Techno und Dance vom Feinsten. Den akustischen Höhepunkt schließlich bildete das Wirken einiger TRSI-Mitglieder, die bis um 4 Uhr früh die Stimmung aufkochten. Und die rund 300 Partygäste konnten trotz der Anwesenheit des Freiherrn von Gravenreuth gelassen abtanzen – der als „Raubkopierer-Schreck" bekannte Münchner Anwalt war und ist gerngesehener Ehrengast auf den Szenetreffs und hält sich dort auch stets an einen „Waffenstillstand".

Das Resümee: Wie bei solchen Veranstaltungen üblich, fanden einige wenige Gäste die RADWAR-Party ziemlich furchtbar, die meisten aber vergaben verbale Prädikate wie „gelungen" oder „einfach genial" und haben sich prächtig amüsiert. Das Fazit der Veranstalter lautete zwar „Nie wieder" – aber das sagen sie mit schöner Regelmäßigkeit seit sieben Jahren… (Arnd vom Hofe/rl)

Waren im Party-Umfeld zu sehen: Grafik-Demos

AMINET® 9

Lieferbar voraussichtlich ab dem 4.12.1995!

Aufgrund der enormen Popularität und des rasanten Wachstums des Aminets® haben wir uns dazu entschlossen, die Aminet® CD ab sofort in Abständen von 2 Monaten zu veröffentlichen. Deshalb ist bereits jetzt die 9. Ausgabe der beliebten CD-ROM-Serie für den Amiga® erhältlich! Seit der Aminet® 8 - CD sind schon wieder 450 MB an Neuheiten hinzugekommen. Alle Programme sind thematisch gegliedert in Business-Software (34 MB), Kommunikatiossoftware (32 MB), Demos (60 MB), Entwicklerwerkzeuge (19 MB), Disk-Tools (3 MB), Spiele (300 MB), Grafik (30 MB), Verschiedenes (28 MB), Musik/Mods (45 MB), Utilities (25 MB)... Für jedes Themengebiet ist eine große Auswahl an Software vorhanden. Aufgrund der Aktualität der Aminet® CD war es zum Zeitpunkt der Drucklegung dieser Werbung noch nicht möglich, endgültige Zahlen zu nennen. Deshalb sind alle Angaben ohne Gewähr.

Desweiteren enthält diese Aminet®-Ausgabe einen umfangreichen Spiele-Schwerpunkt mit den neuesten und besten FD-Spielen.

Die Benutzung der CD ist bequem wie gewohnt: Musik läßt sich mit einem Click abspielen, Bilder kann man in einer Bilddatenbank betrachten, Spiele und Demos lassen sich direkt starten und alle anderen Programme bequem entpacken.

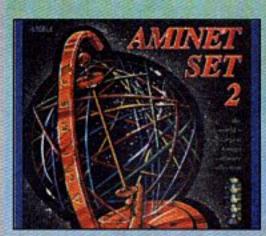
Schließlich wurden, wie immer, die beliebtesten unter den älteren Archiven von Aminet® mit aufgenommen. Als ein besonderes Bonbon finden Sie auf dieser CD fünf Vollversionen kommerzieller Spiele.

Preis: nur DM 25,–

Nutzen Sie auch unser schnelles, bequemes und kostengünstiges Abonnement! Für nur DM 19,80 plus Versandkosten bekommen sie die CD im Abonnement. Fordern sie unverbindlich unsere Informationen an!

Die Aminet® CD 9 gibt es GRATIS für Autoren von Software auf der CD. Bestellungen sind aus organisatorischen Gründen nur per E-mail möglich. Schicken Sie HELP an aminet-server@wuarchive.wustl.edu für weitere Informationen.

DER TOP-HIT!

AMINET® SET 2

Aminet Set 2 ist die Fortsetzung des beliebten Aminet® Set 1 und enthält alle Aminet®-Neuerscheinungen seit Februar 1995.
Das Aminet®-Archiv ist die größte und wichtigste Sammlung von PD-Software für den Amiga®.
Tausende von Autoren veröffentlichen hier ihre Software. Bisher benötigte man jedoch für den Zugriff auf das Aminet® einen Zugang zu den internationalen Datennetzen. Mit dem neu produzierten Aminet® Set 2 ist nun diese Fundgrube endlich für jedermann zugänglich. Fast 4.000 MB an Daten (dies entspricht über 4.000 Disketten!) wurden auf 4 CDs gepackt. Keine andere Sammlung kommt dem Anspruch so nah, ganz einfach ALLE existierenden PD-Programme in einer Bibliothek zusammenzufassen.

INHALT: 3.000 Musikmodule (direkt abspielbar), 500 Spiele (direkt startbar), 1.000 Kommunikationsprogramme (per Mausclick entpackbar), 430 Grafikprogramme (per Mausclick entpackbar), 2.050 Demos (direkt startbar), 2.050 Grafiken und Bilder (direkt anzeigbar), 550 Dokumente (direkt lesbar), 200 Anwendungen, 360 Entwickler-Tools, 110 Disketten- und Festplattenutilities, 140 Musikprogramme, 220 Texte und 1.000 Utilities.
Insgesamt 12.500 Programme aus allen Bereichen (ca. 3.700 MB unkomprimiert)!

Dabei ist zu beachten, daß es zwischen Aminet® Set 1 und Set 2 fast keine Überschneidungen gibt, seit der Aminet® 8 bereits wieder 250 MB neues Material hinzugekommen ist und ca. 200 MB an Material enthalten sind, die bisher noch auf keiner Aminet®-CD veröffentlicht wurden.

DEUTSCHE DOKUMENTATION. Das Set verfügt über eine ausgiebige deutsche Benutzerführung.

AUF ALLEN SYSTEMEN. Aminet® Set 1 kann auf allen Amigas® sowie unter MS-DOS genutzt werden.

BENUTZERFREUNDLICH. Das von den Aminet® CDs 3 bis 8 bereits bekannte und beliebte Benutzerinterface wurde wiederum eingesetzt und um weiter verbesserte Suchmöglichkeiten ergänzt.

SAUBER GEGLIEDERT. Alle 4 CDs sind thematisch angeordnet und auf jeder CD ist ein Komplettindex des Sets enthalten. Auf der ersten CD sind zusätzlich alle Neuheiten sowie die beliebtesten Aminet® Programme versammelt.

SINNVOLLE ERGÄNZUNG. Das Aminet® Set 2 ist eine sinnvolle Ergänzung für alle, die die Aminet® Ausgaben 5, 6, 7 und 8 noch nicht komplett besitzen und bietet darüberhinaus noch interessantes Zusatzmaterial.

GÜNSTIGER PREIS. Das „Aminet® Set 1995" setzt neue Maßstäbe für Amiga® CD-ROMs und überzeugt zudem durch ein sehr gutes Preis-/Leistungsverhältnis!
Preis: nur DM 59,–

AMINET® SET 1

Das Aminet® Set 1 ist im Februar 1995 erschienen und beinhaltet das komplette Aminet® Stand Januar 1995.

INHALT: 2.600 Musikmodule (direkt abspielbar), 1.000 Spiele (direkt startbar), 1.000 Kommunikationsprogramme (per Mausclick entpackbar), 900 Grafikprogramme (per Mausclick entpackbar), 900 Demos (direkt startbar), 800 Bilder (direkt anzeigbar), 400 Dokumente (direkt lesbar), 300 Animationen (direkt anzeigbar), 4.600 Hilfsprogramme (per Mausclick entpackbar). Insgesamt 12.500 Programme aus allen Bereichen!

DEUTSCHE DOKUMENTATION. Das Set verfügt über eine ausgiebige deutsche Benutzerführung. Alle neueren Programme sind deutsch beschrieben, und zu mehr als 1.000 Anwendungsprogrammen existiert eine deutsche Dokumentation. Tausende von Musikstücken, Bildern und Animationen sind natürlich auch mit englischer Beschreibung für jeden brauchbar.

AUF ALLEN SYSTEMEN. Aminet® Set 1 kann auf allen Amigas® sowie unter MS-DOS genutzt werden.

BENUTZERFREUNDLICH. Das von den Aminet® CDs 3 bis 4 bereits bekannte und beliebte Benutzerinterface wurde wiederum eingesetzt und um weiter verbesserte Suchmöglichkeiten ergänzt. Außerdem ist ab sofort auch die Suche mit einem Fish- und einem SaarAG-Index möglich.

SAUBER GEGLIEDERT. Alle 4 CDs sind thematisch angeordnet und auf jeder CD ist ein Komplettindex des Sets enthalten. Auf der ersten CD sind zusätzlich alle Neuheiten sowie die beliebtesten Aminet® Programme versammelt.

SINNVOLLE ERGÄNZUNG. Sie besitzen bereits eine oder mehrere ältere Aminet® CDs und stellen sich die Frage, ob die Aminet® Set 1 eine lohnende Anschaffung für Sie ist. Die folgende Tabelle gibt an, wieviele MB an Software Sie durch das Aminet® Set 1 zusätzlich erhalten, wenn Sie bereits über Aminet® CDs verfügen.

Sie besitzen:	Sie erhalten zusätzl.:
AMINET® 1,2,3,4 & 5	467 MB
AMINET® 2,3,4 & 5	512 MB
AMINET® 3,4 & 5	851 MB
AMINET® 4 & 5	1.191 MB
AMINET® 5	1.681 MB

Preis: nur DM 59,–

Bestellen Sie bitte bei:

Händler bestellen bitte bei:

GTI
Grenville Trading
International GmbH
Zimmersmühlenweg 73
61440 Oberursel
Fon (06171) 85937
Fax (06171) 8302

Stefan Ossowskis Schatztruhe
Gesellschaft für Software mbH
Veronikastraße 33 · D-45131 Essen
Bestellannahme: (0201) 788778
Telefax: (0201) 798447
Kundendienst: (0190) 578250 (DM 1,15 pro Minute)
Email: stefano@tchest.e.eunet.de
Support-Mailbox: (0208) 202509

Versandkosten
Inland: DM 5,- V-Scheck, DM 8,- Nachnahme
Ausland: DM 8,- V-Scheck oder Kreditkarte

AB 24. NOVEMBER AM KIOSK!
JOKER HIT Collection
NR.1
AUF PC CD-ROM
NEU
Die Höhlenwelt Saga
SUPERBE PRÄSENTATION
KOMFORTABLE BEDIENUNG
BESTE UNTERHALTUNG
Das sagenhafte Fantasy-Adventure als Vollversion auf PC CD-ROM
SPIELSPASS TOTAL!
MIT ALLEN ORIGINAL-BEIGABEN WIE ANLEITUNG UND HINTERGRUNDSTORY, TEST UND KOMPLETTLÖSUNG!
DIE HÖHLENWELT SAGA AUF PC CD-ROM
KOMPLETT DEUTSCH
NICHT NUR FÜR SCHLAUE PFENNIGFUCHSER...

DER JOKER IM PC-SPIEL
PC JOKER total
DIE RRRANDVOLLE BEILAGSCHEIBE MIT
12/95
AB SOFORT
OPTIONAL AUCH FÜR 14,80 DM ALS
PC JOKER total
MIT RRRANDVOLLER CD!
JETZT WIEDER NEU AM KIOSK!

ALLE JAHRE WIEDER BESCHENKT DER JOKER VERLAG SEINE GESCHÄFTS-FREUNDE — UND DIESES MAL ERHALTEN ALLE EINEN FORMSCHÖNEN UNIVERSAL-NUSSKNACKER, GENAUSO PRAKTISCH AUCH ALS BRIEF-BESCHWERER ETC.: EIN ORIGINAL PFLASTERSTEIN VOM VERLAGSEIGENEN PARK-PLATZ...

JETZT FEHLT NUR NOCH DIE SCHLEIFE DRUMRUM. APPLAUS BITTE FÜR MEINEN REIZENDEN ASSISTENTEN BRORK, DER NUN SEINEN FINGER DRAUF-HALTEN WIRD...

Wer sich der galoppierenden Einkaufsneurose vorweihnachtlichen Kollektivwahnsinns entziehen möchte, findet hier alles, was sein gestreßtes Herz begehrt: ausgedehnte Spaziergänge durch romantisch düstere Dungeons, gemütliches Monsterplätten und entspannende Weltraumschlachten in der unendlichen Stille des Alls – wohl bekomm's!

HILFE!! FRAGEN?!

Nachdem Martin Vetterling eine Aufzugtür auf dem Dach eines Gebäudes in **Dreamweb** mittels Axt geöffnet hatte, sah er sich einem schwerbewaffneten Blondschopf gegenüber, der, bevor er Martin über den Jordan pustete, irgend etwas in den Swimmingpool warf. Nun drängen sich dem freilich toten, aber aufmerksamen Beobachter unweigerlich zwei Fragen auf: 1. Was läßt Blondie da so eilig im Pool verschwinden? 2. Wie kommt man der Attacke des „großen Blonden" zuvor? Wer's weiß, soll doch ma' Bescheid sagen…

In der schwarzen Grube des Geheimkellers, im alten Hawthorne-Haus von **Hexuma**, soll sich Patrick Schnabel einem uralten Gedicht zufolge auf das rote Feld stellen und den Quader mit der Nummer drei drücken. Doch sobald sich der unerschrockene Abenteurer auf dieses (oder auch ein ganz anderes) Feld begibt, geschieht stets das gleiche: Ein fieses Monster erscheint und zerlegt den verdutzt dreinguckenden Patrick in viele kleine handliche Teilchen … tja, so hatte er sich das Ende dieses Spiels eigentlich nicht vorgestellt!

Im zweiten Auftrag von **KGB** wird dem Agenten Torsten Werner befohlen, das Appartement des Bösewichts „Hollywood" ausfindig zu machen und sich dort gründlich umzusehen. Hört sich leider leichter an, als es tatsächlich ist, denn trotz intensiver Suchaktionen blieb Hollys Bude bislang unentdeckt! Wer kennt den Unterschlupf des Ganoven?

Und weil wir gerade beim Thema „Ganoven" sind, geht's gleich mit zwei diebischen Problemen zu **Der Clou!** weiter: Der „Bruch" bei „Suterby's" will Mario Handt nicht recht von der Hand gehen. Schuld daran ist ein Wachmann, der stets schneller Alarm schreien, als Mario klauen kann – und das, obwohl ihn Mario niedergeschlagen und mit Chloroform vollgepumpt hat!
Torsten Werner ist dagegen schon etwas weiter: Nachdem Briggs die Seite gewechselt hat, gilt es, in eine Kaserne einzubrechen. Doch leider hat die Sache auch einen Haken: Das Ding muß so gedreht werden, daß nur Torsten fliehen kann und alle anderen in den Knast wandern…

Die Nächte werden immer länger, die Tage immer nebliger, aber die Fragen leider nicht weniger! Abhilfe könnt da nur Ihr schaffen, indem Ihr die passende Antwort zur einen oder anderen Frage in schriftlicher Form niederlegt, sie in einen Briefumschlag steckt, diesen mit dem **Kennwort: Fragen** verseht und alles zusammen so schnell wie möglich an unsere Adresse abschickt. Und seid versichert: Nicht nur der Dank sei Eurer Mühe Lohn, nein, auch etwas Bares gibt's dazu… Tja, und nun zu Euch, Ihr verzweifelten Kreaturen, die Ihr von Euren quälenden Fragen geradewegs in die Arme des Wahnsinns getrieben werdet: Schreibt uns Euer Leid, und wir werden es hier, auf dieser Seite, einer breiten Öffentlichkeit zugänglich machen – auf daß Euch geholfen werde! Wer jedoch des Schreibens nicht mächtig ist oder uns einfach mal persönlich mit seinen Problemen zutexten möchte, sollte zumindest ein Telefon bedienen können, denn nur so erreicht man unsere

HOTLINE
JEDEN MITTWOCH
VON 16.00 BIS 19.00 UHR
UNTER FOLGENDEN
RUFNUMMERN:
089/46 38 23
ODER
089/460 58 22

INHALT

Dem Weihnachtsrummel zum Trotz…
…verschenken wir JEDEN Monat bis zu **300 gesamtdeutsche Einheitsmärker**! Voraussetzung ist natürlich, daß Ihr uns Euer Wissen zum Thema Tips, Tricks, Cheats, Karten, Lösungen und allem anderen Know How-fähigen Kram zukommen laßt, dabei zusätzlich längere Texte im ASCII-Format – computergezeichnete Karten in irgendeinem gängigen Grafikformat – auf Diskette bannt und alles zusammen an untenstehende Adresse schickt. Denn nur dann können wir, nach Prüfung Eurer Machwerke auf Aktualität, Originalität und nicht zuletzt auch auf Funktionstüchtigkeit, entscheiden, ob Euer Geschreibsel würdig genug ist, auf diesen kostbaren Seiten veröffentlicht zu werden. Wenn ja, könnt Ihr beim Weihnachtsmann schon mal 'ne Extrabestellung aufgeben, denn der nächste Joker-Honorarscheck kommt bestimmt…

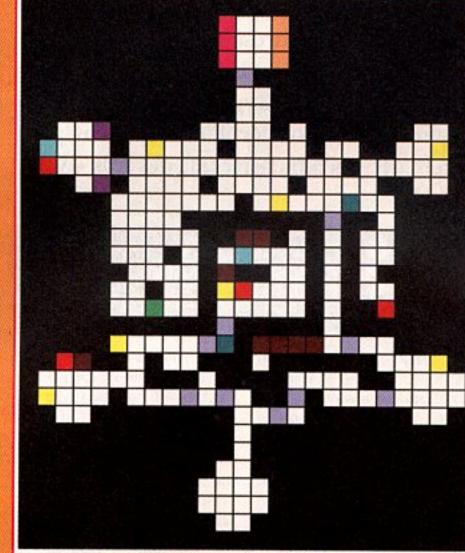
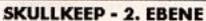
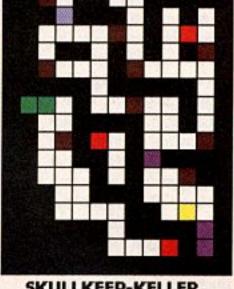
JOKER VERLAG
„Know How"
Bretonischer Ring 2
D-85630 Grasbrunn
Fax: 089/460 49 77

DUNGEON MASTER II

Den ersten Teil der Karten zu diesem Edel-Rolli haben wir Euch ja schon im letzten Heft zusammen mit der Lösung serviert – voilà, hier folgt der Rest vom Fest…

- TREPPEN
- SCHLÜSSEL
- SCHLÜSSELLOCH
- GOODIES
- SCHÄTZE
- TAVERNEN
- GEBÄUDE
- KNÖPFE U. HEBEL
- BODENPLATTEN
- FALLGRUBEN
- GITTER, TÜR
- ILLUSIONSWAND
- TELEPORTER
- INSCHRIFTEN

SKULLKEEP - 2. EBENE

SKULLKEEP - 1. EBEN

UNTERE HÖHLENE

SKULLKEEP-KELLER

SKULLKEEP-DACH

SKULLKEEP EINGANG

3. UNTERE HÖHLENEBENE

UNTERE HÖHLENEBEN

NE

SKULLKEEP EBENE 3

EINE ANDERE DIMENSION

NE BENE 1

N E 2

SKULLKEEP EBENE 4

LÖSUNG

WHALE'S VOYAGE II

Und der Haifisch, der hat Zähne... nur geht es hier leider nicht um einen Haifisch, sondern um den zweiten Teil der Reise eines Wals – und auf die begleiten Euch nun „Marty" Martin sowie Thomas „Hellfox". Viel Spaß und gute Besserung!

Nachdem wir den Anruf unseres Auftraggebers entgegengenommen haben, heißt es nach Antolos aufzubrechen, um dort mit einem gewissen Mr. Nefft in Kontakt zu treten. Dieser findet jedoch keine Möglichkeit, uns durch den Zoll zu schmuggeln, und empfiehlt uns daher Mr. Tyx After, einen auf Cybertech lebenden Profischmuggler. Besagter Tyx verspricht uns, für die Lappalie von 10.000 Credits unsere Ware in Antolos abzuliefern. Dort kommt es, wie es kommen mußte: Die zu liefernde Ware hat ihren Bestimmungsort noch nicht erreicht. Also bleibt uns nichts anderes übrig, als nach Cybertech zurückzufliegen, um uns diesen Mr. Tyx After mal vorzuknöpfen. Susan Syb, seine Sekretärin, versucht uns davon zu überzeugen, daß ihr Boß gerade in einer wichtigen Besprechung steckt und keinesfalls gestört werden darf – nicht sehr überzeugend! Überzeugender ist da schon der Wachposten, der den Aufzug zum Besprechungsraum im 1. Stock bewacht: An ihm scheint es kein Vorbeikommen zu geben, also begeben wir uns erst mal wieder zurück auf unsere Whale. Dort erreicht uns ein Anruf von Winnie Wim, die uns, nachdem wir erneut Cybertechischen Boden unter den Füßen haben, eine Codekarte für den Aufzug verschafft. Als Gegenleistung versprechen wir ihr, ihren verschollenen Vater zu finden. Im 1. Stock angekommen, zwingen wir Tyx After (einschüchtern oder anschießen), uns unsere Ware zurückzugeben. In Antolos wird sie schließlich automatisch abgeladen. Nachdem wir unseren „Lieferverzug" mit 1.000.000 MCs gebüßt haben, ist unser erster Auftrag erfüllt.

Als nächstes fliegen wir nach Vulgo, um dort nach Winnies Vater zu suchen. Ein Typ namens Gregor Otta berichtet uns, daß Walter Wim mit einer Ladung Waffen nach Castra aufgebrochen sei. In der Hauptstadt Castras, Penthe, treffen wir Sven, der uns die Koordinaten der Stadt Crash (7/40) verrät – dort ist Walter angeblich gelandet. Nachdem wir mit Hilfe eines Gleiters unser Ziel erreicht haben, begeben wir uns dort in die Bar. Der Mann hinter dem Tresen berichtet uns von seinen nicht mehr vorhandenen Vorräten an Getränken und „Stoff" – ein Zustand, dem wir ein Ende bereiten können: In der Stadt Bios besorgen wir beim ortsansässigen Händler ein paar Drogen und überreichen sie dem „mittellosen" Barmann. Dieser führt uns daraufhin in Walters Zimmer. Achtung: Legt Euch nicht mit dem Betrunkenen an! In Walters Bude entdecken wir einen Zettel, den wir Winnie übergeben. Sie berichtet uns, daß ihr Vater wohl nach Chiry geflogen sei – also nix wie hin!

Das Büro der Firma eines Arbeiters, den wir auf Chiry treffen, befindet sich im 1.Stock eines großen Gebäudes. Mit Hilfe des Icons „Computer manipulieren" knacken wir die Tür und drücken den Knopf. Im 1. Stock stoßen wir auf ein eigenartiges Gebilde mit einer dreieckigen Aussparung. Da wir mit diesem Ding nichts anzufangen wissen, fliegen wir zurück nach Bios. Der dort herumstreunende Dealer verrät uns, wo er das dreieckige Gegenstück vergraben hat: bei den Koordinaten 24/52. Mit Hilfe eines Gleiters und eines Abbauroboters heben wir das Teil und düsen nach Chiry zurück, wo wir unsere „Ausgrabung" in die Vertiefung des Gebildes einsetzen. Wir gehen durch die daraufhin erscheinende Tür und werfen einen Blick auf den Teleporter. Zurück im Erdgeschoß, werden wir von Kopfgeldjägern überwältigt, die ein Mitglied unseres Teams als Geisel nehmen.

Im Orbit um Chiry erhalten wir einen Anruf der Geiselnehmer, die als Lösegeld 1.000.000 MCs verlangen. Nachdem wir die geforderte Summe zusammengekratzt haben, rufen wir bei den Gangstern an und begeben uns nach Irada. Das Hauptquartier der Kopfgeldjäger befindet sich im Süden der Stadt. Dort befolgen wir ihre Anweisungen, legen alle unsere Ausrüstungsgegenstände ab und marschieren in die Festung. Sobald wir unseren Kumpel wieder bei uns haben, beamen wir auf die Whale und gleich darauf wieder hinunter auf den Planeten, um unsere Ausrüstungsgegenstände wieder einzusammeln. Danach fliegen wir nach Samrasa und treffen Geg Takk, den wir über die recht besorgniserregende Ausweitung der Cybertech Corp. ausfragen. Anschließend reisen wir nach Bios und suchen einen gewissen Mr. Oggle, der uns in das Geheimnis der drei „Geistesblitze" einweiht, auf. Er rät uns, nach Snemiese zu düsen, wo wir von Old Rafdeban den ersten der drei Geistesblitze erhalten. Danach begeben wir uns nach Vulgo und helfen Mr. Persaws todkranker Frau. Als Dank vermacht man uns den zweiten Geistesblitz und den Hinweis, daß dieser bei Abdul Assan, dem Händler in Penthe (auf Castra), erstanden wurde.

Abdul befindet sich leider nicht mehr im Besitz des dritten Blitzes, bietet uns jedoch für schlappe 2.000.000 MCs den „Geistigen Pfeil" an. Mit unseren letzten Ersparnissen erstehen wir das teure Ding, bevor wir bei den Kopfgeldjägern anrufen – denn die sollen angeblich im Besitz des dritten geistvollen Blitzes sein. Die Jägerbande fordert uns auf, nach Chiry zu kommen – eine Einladung, die wir einfach nicht abschlagen können. Wie bereits erwartet, laufen wir dort geradewegs in eine Falle und verlieren in einer wohl aussichtslosen Raumschlacht unsere treue Whale, die sich, kurz nachdem wir uns noch schnell auf die Planetenoberfläche beamen konnten, in unzählige Atome auflöst. Schlecht gelaunt und fern der Heimat plätten wir in Chiry sämtliche Söldner, bevor wir uns im 1. Stock des Gebäudes um ihren Anführer kümmern. Ist dieser zur Hölle gefahren, gehört uns auch der letzte der drei Geistesblitze, und wir sind somit endlich in der Lage, den Teleporter zu benutzen.

Auf der anderen Seite des Teleporters finden wir uns in einem unbekannten Gang wieder, der, wie wir recht bald bemerken werden, von kampflustigen Gesellen nur so wimmelt. Leider sind diese nur recht schwer zu besiegen, und so ist es sicherlich klüger, schnell an ihnen vorbeizulaufen. Am Ende des Ganges treffen wir schließlich auf den obligatorischen Endgegner, der jedoch mittels geistigen Pfeils leicht und sicher zu seinen Ahnen geschickt werden kann – tja, und das war's dann auch...

Zum Schluß noch ein paar wirtschaftliche Anmerkungen: Zu den besten Handelsrouten zählen: von Vulgo nach Castra (Silber); von Vulgo nach Chiry (Gold); von Securon nach Chiry (Schmuck).

Andere Welten, andere Wertvorstellungen, denn die Aschenbecher, die auf Vulgo, Antolos, Samrasa und Cybertech zu finden sind, können seltsamerweise zu absolut unglaublichen Preisen verkauft werden – Waffenhändler bieten bis zu 665.340 MCs pro Stück!

CHEATS

DIE TRICKREICHEN

Um auch die dritte Dimension von fleischhungrigen Außerirdischen zu befreien, durchkämmte Alex Grupe mit Erfolg sämtliche 16 Levels von
Alien Breed 3D:
Level 1: KLLKFFFFNFF-NFFFF
Level 2: KOLKFNFFNFF-NFFFF
Level 3: OKLKAGFBFF-NNFFFF
Level 4: KPLKAOFBFF-NNFFFF
Level 5: PLOPIBFEFF-NNFFFF
Level 6: POOLNNAN-PNNFNFFN
Level 7: KKOPNHAN-PNNFNFFN
Level 8: PPOLNPANPNNF-NFFN
Level 9: LLOPHFANPNNF-NFFN
Level 10: LOOPCIANPNNF-NFFN
Level 11: PKPPCCCNFFNN-PFFP
Level 12: LPPPCOCJBENN-FEMN
Level 13: OLPPKECJBENN-FEMN
Level 14: GONPKMCJ-BENNFEMN
Level 15: LKPPKGCJBENN-FEMN
Level 16: GPNPKOCJ-BENNFEMN

Wer in **Colonization** mal so richtig drauflossiedeln will, sollte Felix Wisotzki zufolge seine erste Kolonie CHARLOTTE nennen! Warum? Na probiert's doch mal aus – und freut Euch über eine restlos „entdeckte" Welt und rund 50.000 zusätzliche Geldeinheiten! Überdies werdet Ihr recht schnell merken, daß die für Euch bestimmten Berichte nun Informationen über *alle* Europäer enthalten! Wem da noch nicht die Freudentränen in die Äuglein schießen, der sollte mal einen Blick auf die Kolonien anderer Europäer wagen: Vom Namen bis hin zu den Tätigkeiten der einzelnen Kolonisten ist nun *alles* frei editierbar! Tja, bei so vielen neuen Möglichkeiten fällt Euch wahrscheinlich gar nicht mehr auf, daß nun auch der erste Kontinentalkongreßabgeordnete viel früher als bisher gewählt werden kann...

So, und nun als Grundversorgung für alle CD-RÖMer noch schnell von Alexander Täger die ersten 26 Levelcodes zu
Humans CD:

Level 2:	8F7AE6FH
Level 3:	3875FEA6
Level 4:	873EB27F
Level 5:	A7F4F95E
Level 6:	F8E809F3
Level 7:	4F13F25F
Level 8:	87F364B4
Level 9:	B39BBB8B
Level 10:	BB657B3B
Level 11:	2B9B8754
Level 12:	61987B39
Level 13:	84718407
Level 14:	3532768C
Level 15:	76629572
Level 16:	314C6C9C
Level 17:	68754816
Level 18:	23865958
Level 19:	56C92398
Level 20:	57192379
Level 21:	5C79832C
Level 22:	746C9C7C
Level 23:	3487C0C9
Level 24:	C6C2CHC3
Level 25:	C6743969
Level 26:	27DDEAFA
Level 27:	87663487

Upsi! Da ist unseren Layoutern wohl bei den **Alien Breed 3 - Tower Assault**-Codes in der letzten Ausgabe ein kleiner satztechnischer Fehler unterlaufen: Mein dummdreistes Geschwafel wurde gesetzt – die eigentlichen Codes gingen jedoch leider im Buchstaben-Nirwana verloren! Na, wie dem auch sei, Wiedergutmachung ist angesagt!
EJBSPCDAEDCAAADE
EEFKPCDALDCAAADG
IPBCNCDDSDCAAACL
LABKMCDDSDCAAADA
HCAGNKDDKDCAAADG

CHEATS

DIE KLASSISCHEN

Dyter 07: Gibt man im Titelbild das Wort OBI ein, erscheint eine interne Musikbox. Dort kann man mit dem Stick einzelne Soundeffekte, Jingles und natürlich die verschiedenen Songs anwählen. Aber es geht noch weiter: Hackt man an beliebiger Stelle GIB ein, aktiviert man einen Cheat-Modus. Hier kann man während des Spiels W für alle Waffen, S für volle Energie, L für den nächsten Level und die Space-Taste für ein U-Boot drücken.

Indiana Jones (Action): Wer SILLINAM als Name tippt, darf sich über einige Continues freuen. IEHOVA, im Titelbild eingegeben, bewirkt folgendes: Taste 2 führt zum nächsten Punkt, Taste L in den nächsten Level. Mittels I-Taste verschafft man sich Items.

Ninja Warriors: Schaltet CAPS LOCK ein (durch einen Druck auf die entsprechende Taste), und gebt MAY THE FORCE BE WITH YOU ein – Ihr erlangt somit unendlich Energie. Mit CHEDDAS erhält man unendlich viele Credits, WARP FACTOR ONE, MR SULU erlaubt Euch, mittels der Tasten 1 bis 6 im jeweiligen Level zu beginnen. THE TERMINATOR läßt den Ninja, so er abnippelt, explodieren, durch MONTY PHYTON laufen alle Gegner rückwärts. Mit SKIPPY fliegen die Feinde durch die Luft, A SMALL STEP FOR A MAN hilft dem müdesten Ninja auf die Sprünge. STEVE AUSTIN versetzt Euch schließlich nach Betätigung der Taste S in einen Zeitlupenmodus.

DIE SOLIDEN

Ohne Diesel transportiert der Kutter nich ma Butter – deswegen hat sich Heinrich Sindelar mal auf dem Diesel-Weltmarkt von **Der Reeder** umgesehen und für Euch eine Liste mit sämtlichen Dieselpreisen zusammengestellt!

Europa	
Antwerpen	135
Bordeaux	148
Istanbul	162
Neapel	149
Porto	158
Barcelona	151
Genua	142
Le Havre	142
London	136
Odessa	169
Rotterdam	128
Bilbao	155
Hamburg	142
Lissabon	156
Marseille	140
Piräus	153
Afrika	
Abidjan	182
Accra	175
Alexandria	136
Algier	108
Beira	163
Boma	171
Casablanca	129
Cotonou	158
Dakar	148
Dar-Es-Salaam	182
Douala	140
Durban	154
Kapstadt	151
Lagos	108
Lomé	164
Luanda	152
Mombasa	165
Monrovia	171
Oran	102
Port Sudan	190
Tobruk	101
Tripolis	118
Tunis	141
Asien & Australien	
Abadan	115
Adu Dabi	95
Adelaide	147
Aden	175
Bangkok	174
Bombay	161
Colombo	182
Doha	102
Dschubai	98
Freemantle	148
Hongkong	151
Jakarta	126
Kalkutta	154
Karatschi	158
Kuala Lumpur	170
Madras	162
Manila	163
Melbourne	145
Port Moresby	168
Shanghai	165
Singapur	140
Sydney	142
Tokio	155
Wellington	158
Nord- & Mittelamerika	
Acajutla	174
Corinto	181
Cristobal	156
Halifax	153
Houston	145
Kingston	188
Los Angeles	142
New Orleans	138
New York	148
Port Limon	162
Puerto Barrios	170
Puerto Cortes	168
Salina Cruz	151
San Francisco	148
San José	168
San Lorenzo	178
Santo Domingo	182
Savannah	150
Tampico	124
Vancouver	153
Vera Cruz	130
Südamerika	
Arica	182
Belem	178
Buenos Aires	138
Callao	143
Cartagena	143
Chanaral	185
Guayaquil	97
Maracaibo	128
Montevideo	140
Paramaibo	192
Puerto Cabello	109
Rio de Janeiro	143
Salvador	165
Santos	158
Valparaiso	178

Ungewöhnliche Krankheitsbilder erfordern ungewöhnliche Behandlungsmethoden! Welche „Kur" jedoch bei welcher Diagnose anzuwenden ist, sollte allerdings selbst der durchgeknallteste **Biing!**-Quacksalber drauf haben – und wenn nicht, kann er ja mal auf Thomas Cyriax Liste spicken…

Neurologie
Werbungsschock/Brett vorm Kopf: Schlag auf den Hinterkopf
Sektenwahn oder Verwirrung: Lösen des Problems durch Hypnose
Lachanfall: Fesseln und Quälen
Profilneurose: Kneifen in die Ohren
Zapperitis: Anstarren eines unbeweglichen Ablenkungsgeräts
Großer Wahn der Volksmusik: Eintauchen des Kopfes in Wassereimer

Normale Behandlung
Maulsperre: Verpassen einer gewaltigen Ohrfeige
Phlegma (chronisch): Tritt in den Hintern
Geschwätzigkeit: Schließen und Zuklammern des Plappermauls
Knallschaden: Durchblasen der Ohren
Bohnen in den Ohren: Herauspfriemeln der Ohrbohnen
Frosch im Hals: Trickreiches Entfernen des garstigen Viehs
Wackelohren: Anlegen und Fixieren der Lauscher
Schürf- oder Platzwunde: Desinfizieren, verbinden, danach Tetanusspritze
Körpergeruch (streng): Gründliche Säuberung mit Schwamm und Seife
Tollwut/Siamesische Beutelpest/Scharlach: Stationäre Aufnahme
Krawatte zu eng gebunden: Durchschneiden der Krawatte

Zahnstation
Kariöser Zahn: Zahn ausbohren und verplomben
Verlagerter Weisheitszahn: Weisheitszahn ausgraben
Verfaulter Zahn: Zahn abschleifen, Nerv ziehen, dann überkronen
Kaputter Zahn (Stück abgebrochen): Bruchstelle glätten und Zahn überkronen
Tanzende Zähne: Beruhigen und Einschläfern der Zähne
Vorderzähne schief und krumm: Geradepfriemeln und Klammern
Extrem vorstehende Schneidezähne: Schlag aufs Maul mit geeignetem Gerät
Zahnbelag (extrem dick): Zerkloppen und Abraspeln des Belags
Lockerer Zahn: Zahn ziehen

Extrablatt! Die größten Neuigkeiten vom Tage! Alle News! Exklusiver Bericht von Max Zeilinger: So wurde ich in **Mad News** zum Medienmogul!
Zu Beginn Speed 1 einstellen, damit alle folgenden Aktionen in Ruhe ausgeführt werden können. Im eigenen Büro klickt man zuerst die Landkarte an, da eine gute geographische Lage sehr wichtig ist. Am besten eignet sich der mittlere Osten. Drei bis vier Städte mit jeweils mind. 150.000 bis 250.000 Einwohnern sollten ebenfalls in der Nähe sein. Günstig (aber nicht unbedingt notwendig) sind zusätzlich zwei LKW-Vertriebswege für 30.000 $. Sollte man vom Computer eine Randlage zugewiesen bekommen, hilft nur neu starten und darauf hoffen, daß man beim nächsten Mal mehr Glück hat. Ist die ideale Startposition gefunden, führt der erste Gang in den Story-Raum. Storys sind allerdings nur so lange von Interesse, wie man auf den billigsten Ticker angewiesen ist. Kann man später einen besseren kaufen, werden sie uninteressant. Im Story-Raum sollte man überdies auch nur zugreifen, wenn die Story nicht mehr als 12.000 $ kostet. Ist ein Foto dabei, um so besser. Die Story muß unbedingt auf die Titelseite, da sie nur dort eine nennenswerte Wirkung hat. Findet man keine passende Geschichte, ist das nicht weiter schlimm, man kann statt dessen für die Titelseite später auch News kaufen, die ohnehin mehr Publikumswirkung besitzen. Eine Story kann jedoch in den ersten paar Tagen sehr nützlich sein, da Ticker 1 nicht immer genügend News ausspuckt und man so dennoch die Titelseite vollbekommt.
Danach geht man in den Kommentarraum. Sind Kommentare vorhanden, sollte man maximal drei mitnehmen. Im PR-Raum lohnt es sich, alle Werbeverträge anzunehmen, die eine Auflage von maximal 10.000 Stück verlangen. Eine solche Höhe erreicht man spätestens mit der zweiten Zeitung, was zur Einhaltung des Vertrages führt. Nun muß unbedingt noch eine billige Serienrubrik gekauft werden. Für

den Fall, daß keine Kommentare vorhanden waren, kauft man am besten zwei Serien. Hier bieten sich besonders an:
Rezepte: „Äthiopische Nationalgerichte", „Kaiser Bokassa", „Harald Juhnke"
Fotos: „Atom Olga" und „Gabi"
Comics: „Drug Duck", „Phaser Man" und „Manta Manni"
Danach geht's ins eigene Büro. Auf der Titelseite wird Beas Artikel gleich rechts neben das MAD NEWS-Logo gesetzt, um die Auflage zu steigern. Nun wird darunter die Story oder die noch zu kaufenden News plaziert. Auf die folgenden Seiten kommt jeweils immer nur ein Artikel. Dies ist völlig ausreichend, da die Gegner in dieser Spielphase auch kein besseres Blatt herausbringen. Für die Bewertung einer Zeitung ist es nämlich wichtig, daß möglichst viele Seiten überhaupt bedruckt sind. In den ersten Tagen werden jedoch zwei Leerseiten von den Lesern toleriert. Hat man mehrere Kommentare gekauft, sollte trotzdem nur einer gesetzt werden. Die anderen bewahrt man sich für die nächsten Tage auf, denn hier spielt die Aktualität keine so große Rolle. Auf die noch leeren Plätze der gesetzten Seiten kann nun Werbung verteilt werden; reine Werbeseiten sind jedoch zu vermeiden, da Anzeigen hier, entgegen der Realität, keinen auflagensteigernden Wert besitzen. Eine reine Werbeseite ist daher gleichbedeutend mit einer leeren Seite, für die Höhe der Auflage ist aber der Gesamtwert jeder einzelnen Seite mitentscheidend.
Sobald man mit den Layoutarbeiten fertig ist, kann man auf Speed 3 schalten, um die Wartezeit bis zur nächsten Aktion zu verkürzen. Dies empfiehlt sich in allen „Ruhezeiten" – vergeßt jedoch nicht, vor der nächsten Aktion auf Speed 1 zurückzuschalten. Zwischen ca. 22.10 Uhr und 22.30 Uhr sollte man im News-Raum sein, um dort mindestens ein, besser zwei bis drei News von Ticker Nr. 1 zu kaufen. Diese müssen jetzt noch schnell auf die Titelseite gesetzt werden, denn um 23.00 Uhr laufen die Druckmaschinen an. Am effektivsten ist es, alle Artikel auf der Titelseite in größtmöglichen Lettern zu drucken; wenn dies nicht möglich ist, wenigstens in mittelgroßen. Am wirkungsvollsten ist es, zwei News-Schlagzeilen in maximalen Lettern auf die Titelseite zu setzen. Dazu wählt man die kurze Schlagzeilenvariante (siehe auch beiliegende News-Auswahl). Die zugehörigen Texte können auf Seite 5 und/oder Seite 6 plaziert werden. Erhascht man eine Nachricht mit Foto, kann diese schon mal die ganze Titelseite füllen, Fotos wirken sich nämlich sehr positiv auf die Auflagenzahl aus. Das ist allerdings nur dann sinnvoll, wenn die anderen News keine Riesenbuchstaben erlauben. Ist letzteres der Fall, kann man diesen „Nachteil" ausgleichen, indem man mehrere Schlagzeilen in mittleren Lettern setzt.
Den höchsten Titelseiteneffekt haben Exklusivrecherchen, gefolgt von News und Storys. Alle anderen Artikel (außer Beas) erzielen keine nennenswerte Wirkung. In diesem grundlegenden Schema sollte die Zeitung, wenn möglich, auch in den nächsten Tagen aufgebaut sein. Hat man alle Ausgaben am Tag 0 getätigt, müßten sich noch ca. 20.000 $ auf dem Konto befinden. Diese Reserve sollte man während des gesamten Spiels auf der hohen Kante haben (wenn möglich, mehr), um im Fall der Fälle die Japaner bestechen zu können. Nach getaner Arbeit ist es empfehlenswert, in den Japanerraum zu gehen und dort bis Tagesende herumzulungern. So kann einerseits mit dem verbliebenen Geld die Vermessung des eigenen Büros verhindert werden und, da immer nur einer von den drei Spielern einen Raum betreten kann, man so die Konkurrenz von einem gezielten Bestechungsversuch abhält. Bevor die Zeit sich dem Ende zuneigt, unbedingt wieder auf Speed 1 zurückschalten, da sie einem sonst am nächsten Tag im wahrsten Sinne des Wortes davonrast.
Der erste Tag: Nicht vergessen, vom Chef weiter Kredit zu schnorren. Sollte der Kontostand dann 60.000 $ betragen, kann (für den Fall, daß man so viel Cash besitzt) ein Vertriebsweg für 30.000 $ eingerichtet werden. Dabei unbedingt darauf achten, daß die Einwohnerzahl die 150.000er-Grenze deutlich überschreitet (450.000 Einwohner sind voll o.k.), denn sonst lohnt sich diese Ausgabe nicht. Ist ein so preiswerter Vertrieb nicht möglich, kann bei einem Kontostand von mindestens 100.000 & eine LKW-Route für 60.000 $ eingerichtet werden. In den ersten zehn Tagen sollte man sein Vertriebsnetz ständig erweitern, da dies die einzig effektive Möglichkeit ist, die Auflagenzahl zu steigern. Mit der Verbesserung seiner Zeitung kann man sich dagegen getrost Zeit lassen.
Der zweite Tag: Auch hier wieder kräftig schnorren. Ist die Auflage über Nacht auf mindestens 10.000 Exemplare gestiegen, sollte man noch ein bis zwei billige Serienrubriken erwerben. So bekommt man, einschließlich der Titelseite, nun vier bis fünf Seiten mit je einem Artikel voll. Wenn zu Tagesbeginn mehr als 80.000 $ auf dem Konto sind (inklusive letzter Chefkredit), kann der News-Ticker Nr. 4 gekauft werden. War die Einwohnerzahl des ersten Vertriebsweges allerdings kleiner als 250.000, richtet man zuerst einen zweiten Vertriebsweg ein.
Der dritte Tag: Spätestens jetzt sollte Ticker Nr. 4 erworben werden, dadurch wird die News-Auswahl größer und aktueller. Die zwei bis drei erforderlichen Nachrichten dürfen jetzt schon mindestens 4.000 bis 5.000 $ pro Stück kosten, da hier gilt: je teurer, desto besser. Dabei ist es ratsam, die 20.000-$-Kontogrenze nie zu unterschreiten! Natürlich kommt es auch auf die Aktualität der Meldung an. Daher sollte man möglichst nur News erstehen, die nach 20.00 Uhr eingetroffen sind, die allerletzten News trudeln übrigens täglich um 22.40 Uhr ein. Geübte Maus-Piloten können daher auch bis zu diesem Zeitpunkt warten, zur Plazierung auf der Titelseite bleibt dann allerdings nur mehr wenig Zeit. Spätestens jetzt ist der Kauf von Storys überflüssig geworden.
Der vierte Tag: Nun lohnt es sich, ein Rätsel und eine Sportmeldung zu kaufen, dies ist vorläufig völlig ausreichend. Eine Wetterkarte ist erst angesagt, wenn man sich locker einen Satelliten leisten kann.
Sonstiges: Sobald das Konto mindestens 350.000 $ aufweist und man schon über ein paar Vertriebswege verfügt, kann die nächsthöhere Druckauflage im Druckraum gewählt werden, bei einem Kontostand von ca. 900.000 $ darf die erste Fluglinie eröffnet werden. Bei Inbetriebnahme dieser Vertriebsform steigt die Auflage sprunghaft an. Wenn man ca. vier bis fünf LKWs und mind. zwei Fluglinien sein eigen nennt, ist es – bei einem Kontostand von wiederum 900.000 $ – Zeit, die höchste Druckauflage zu wählen. Um die Kommentare der Leser braucht man sich vorläufig nicht zu kümmern. Solange man durch ständigen Ausbau der Vertriebswege und Erhöhung der Druckauflage die Auflage steigern kann, ist man auf dem richtigen Weg. Dabei spielt der Schwierigkeitsgrad allerdings keine Rolle, in der höchsten Spielstufe dauert es lediglich ein bißchen länger, bis man den leider unvermeidlichen Imagerückstand aufgeholt hat. Liegt man auflagenmäßig dauernd vorne, kann das Spiel frühestens am 22. Tag gewonnen werden.
Man sollte immer auf lukrative Werbeverträge achten. Vor allem in den ersten zehn Tagen ist das besonders wichtig, da Werbung bekanntlich die wichtigste Einnahmequelle darstellt. Bei der Werbeauswahl nach Auflagenzahl sollte man sich an der eigenen Auflage orientieren. Mit dem Kauf der Haßartikel kann man sich übrigens Zeit lassen, bis der Imagewert auf ca. 80% hochgeklettert ist. Hat man genügend Geld gescheffelt, kann man Bea mit fünf Schönheitsoperationen zur Scheidung treiben. Ihren Artikel sollte man dann allerdings nicht mehr in die Zeitung setzen. Mit den Exklusivrecherchen kann man ruhig warten, bis man Millionär ist. Dann kauft man einfach alle News des Tages und gibt hierzu Recherchen in Auftrag. So hat man immer eine große Auswahl zur Verfügung. Die TV- und Radio-Werbung ist eigentlich nur dann von Vorteil, wenn sie gleichzeitig mit ei-

nem neuen Vertriebswagen geordert wird. Hat man jedoch viel Vorsprung vor seinen Konkurrenten, kann man sich diese Ausgabe sparen, zumal die Wirkung immer ungewiß ist. Umfragen sind ebenfalls glatte Geldverschwendung. Hat man um die zwei Millionen Dollar zusammen, kann man sich daran machen, eine Zeitung ganz nach den Wünschen der Leser zu gestalten. Besonders bei einem Kopf-an-Kopf-Rennen wird dadurch der entscheidende Vorsprung gesichert, denn die Gegner erhöhen ihre Auflage in erster Linie über die Vertriebswege und kommen so über eine mittelmäßige Qualität ihrer Zeitung nie hinaus. Ein „Leser-Wunschblatt" sollte folgendes enthalten:

News, Storys, Recherchen: insgesamt 5 (für die alten Ladys)
Rezepte: 2 (für die Dame mit der tollen Frisur)
Rätsel: 3 (für die mütterliche Dame)
Comics: 2 (für den Punk)
Kommentare: 2 (für den Herrn mit der großen Brille)
Nacktfotos: 2 (für den Malocher)
Sport: 3 auf einer Seite (für den Stallone-Verschnitt)
Wetter: 1 Satellit für Opa
Bilder: 2 bis 3 Fotos in den News, Storys und/oder Recherchen (für das Mädchen)
Werbung: keine

Die Gestaltung könnte zum Beispiel so aussehen:
Titelseite: Exklusivrecherchen mit Foto und Text
2. Seite: 2 Kommentare, 1 Comic, evtl. den restlichen Recherchentext
3. Seite: 1 Rätsel (am besten Rebus), 1 Comic, 2 Rezepte
4. Seite: 3 x Sport (Bundesliga, Formel 1, Tennis), Wetter (Satellit!)
5. Seite: 2 Rätsel (Zahlen- u. Kreuzworträtsel), 2 Nacktfotos
6. Seite: 4 News (max. 8 Blöcke Text, kleinste Schlagzeile), wahlweise auch 2 Recherchen auf der Titelseite und nur 3 News auf Seite 6, diese aber dann zum Teil in mittelgroßen Schlagzeilen

Die folgende Auswahl zeigt einige News, die gut geeignet sind, wenn man zwei Schlagzeilen in maximalen Lettern auf die Titelseite bringen will. Diese Möglichkeit setzt allerdings voraus, daß man über einen besseren News-Ticker (am besten Ticker Nr. 4) verfügt:

Oslo: Testpilot stirbt bei Zeitreise
Obskurer Selbstmord: Im Klo ertränkt
Anwalt von Hunden überfallen
Space-shuttle Columbia von UFO abgeschossen
Notre Dame: Polizei stürmt Kathedrale
Tansania will 17. Bundesland der BRD werden
Papst-Liebesaffäre: Geliebte ein Fotomodell?
Gerüchte über Papst-Geliebte
Mit Detektor entdeckt: Kennedys Grab ist leer
Deutscher Reichstag fiel den Flammen zum Opfer
Neues Hobby: Immer mehr Fahrer suchen den Stau
Queen Elisabeth will nächstes Jahr abdanken
England im Schock: Queen liegt im Sterben
Charles II., König von Großbritannien
Bundesgerichtshof verbietet Fernsehwerbung
Autofahrer ab sofort ohne Führerscheine
Supercomputer Akira V laut Experten noch unausgereift
Freistaat Bayern in die Unabhängigkeit entlassen
Wissenschaftler bestätigen: Geister sind echt
Geister in der Villa
Monster von Loch Ness zerstört Fangkäfige
Das Monster von Loch Ness ist gebändigt
Überraschende Entscheidung: Majors neue Politik
Völlig unerwartet: John Major verstorben
Mathematiker widerlegt Satz des Pythagoras
Dritter Toter auf dem WC: Bielefeld in Angst
Hohe Strahlenbelastung in Hamburg gemessen
Hamburg evakuiert – Strahlung zu hoch
Atomexplosion zerstört Hamburg

Dominik Röser hat sich in den hübsch texturierten dreidimensionalen Dungeons des Ballerknallers **Fears** doch recht gründlich umgesehen – lest selbst, was er dabei alles entdeckt hat…

Legt zu Anfang gleich zwei Savedisks an und speichert stets abwechselnd darauf – bei vorzeitigem Diskettenexitus entgeht Ihr so möglicherweise einem Nervenzusammenbruch. Zunächst zu den Änderungen in der deutschen Version: Die menschenähnlichen Gegner wurden durch weniger anstößige Feinde ersetzt, außerdem hat man jetzt statt der Kreissäge, die man in der Demoversion noch (per Druck auf die HELP-Taste) rotieren lassen konnte, ordinäre Raketenwerfer. Mit ihr ist leider die einzige munitionsunabhängige Waffe (außer dem Messer) über den Jordan. Macht Euch im Leveleditor keine falschen Hoffnungen: Auch wenn Ihr Euren Level mit „Chainsaws" zupflastert, tauchen im Spiel nur die ollen Bazookas auf.

Die Waffen: So Ihr in verwinkelten Gängen die Gegner auf sehr geringe Distanz bekämpft, könnt Ihr per Messer viel Munition sparen. Ansonsten empfiehlt sich gegen leichte Gegner die Mun-sparende Schrotflinte, während härtere Nüsse mit dem Maschinengewehr zu knacken sind. Die Bazooka und vor allem das Plasmagewehr nur in absoluten Notfällen einsetzen!

Langsam per Amiga- bzw. Alt-Taste um die Ecke schielen spart oft Energie. Wenn Ihr hinter einer Ecke einen Gegner erspäht, lohnt es sich oft zu warten, bis sich dieser zu Euch bemüht und Ihr ihn aus dem Hinterhalt abknallen könnt. Balanciert Ihr auf einem schmalen Steg über einem Abgrund, achtet darauf, was sich links und rechts von der Schlucht tut – dort stehen nämlich oftmals Gegner, die es auf Euch abgesehen haben. Aus den meisten Lavagruben gibt es übrigens kein Entkommen mehr, also aufpassen! Schalter haben unterschiedliche Auswirkungen. Mal öffnen sie Türen, ein anderes Mal pumpen sie mehr Lava in eine Schlucht (so daß man darüberrennen kann), lassen aus ebenen Gängen Treppen zu bislang unerreichbaren Gegenden werden oder aktivieren Aufzüge. Haltet Euch so wenig wie möglich in offenem Gelände auf, da Ihr hier von allen Seiten beschossen werden könnt.

Zu Beginn jedes neuen Levels wird Eure Energie wieder auf 99 gesetzt, Euer Munitionsvorrat bleibt jedoch erhalten. Sollte also Eure Energie am Ende eines Levels noch nicht im Keller sein, ist es ratsam, den Level nach Zusatzmunition abzugrasen, denn Ihr werdet jeden Schuß brauchen! Geheimtüren erkennt man manchmal daran, daß an ihrem oberen Rand die Texturen irgendwie verschwimmen. Außerdem sollte man zur Suche von Geheimräumen das Automapping einsetzen, da man hier leicht kleine Ungereimtheiten entdeckt. Über Level 5 werden sich die Kenner der Demoversion freuen, ist er doch der letzte des Demos und bis auf kleine Änderungen gleich geblieben. Am Levelbeginn, kurz vor dem Ende der langen Treppe (ca. drei Stufen vor der Tür), kann man bei genauer Betrachtung an der hohen Wand obengenanntes Texturenphänomen beobachten. In dem dahinterliegenden Raum findet Ihr das MG und Zusatzmunition.

Achtet auf Euer Leben, denn davon gibt es ziemlich wenig

Nachschub! So Ihr in einem Level bereits zwei oder gar mehr Leben verloren habt, solltet Ihr ihn lieber „kamikazemäßig" weitererkunden, um beim nächsten Versuch viel-

leicht eine bessere Route wählen zu können. Wenn Ihr im Leveleditor Aufzüge bauen wollt: Da ich nicht weiß, wie man Schalter einbaut, mußte ich improvisieren. Ich erstellte Türen, die im aktivierten Zustand eine Stufe nach oben fahren – damit ließen sich dann prima Treppen, die erst auf Leertasten-Druck entstehen, bauen.
In späteren Levels findet Ihr immer weniger Munition vom Typ 1. Deshalb werdet Ihr wohl in den letzten fünf Levels immer häufiger zur Bazooka greifen müssen. Wenn Ihr mit ihr schießt, sollte jeder Schuß sitzen!
In Level 18 existiert eine böse Falle: Das erste Ausgangstor (in einem Raum mit einem Schalter und jeder Menge Munition) entpuppt sich als normale Tür, hinter der eine ganze Horde wildgewordener Feinde auf Euch wartet! Feinde unterscheiden sich (mal abgesehen von Äußerlichkeiten) im wesentlichen in zwei Dingen, nämlich wieviel sie einstecken und wieviel sie austeilen können. Das „Austeilen" geschieht durch drei unterschiedliche Schußarten: Rotgelbe Schüsse sind relativ harmlos, gün-weiße dagegen schon gefährlicher. Ganz übel sind die giftgrünen Geschosse, die Euch ziemlich viel Energie kosten (wer je im Kreuzfeuer von drei Aliens gestanden hat, weiß, wovon ich rede!). Vorsicht bei Treppen, die am Rand eines Lavapools verlaufen. Wenn Ihr nach unten geht, seht Ihr in Ermangelung eines variablen Blickwinkels oft nicht, wo die Treppe endet und die Lava anfängt – wieder schmilzt ein Leben dahin! Achtet deshalb auf das Automapping, nur hier lassen sich Höhenunterschiede vernünftig erkennen.
In Level 30 stoßt Ihr endlich auf den Obermotz. Der Level besteht lediglich aus ein paar Räumen. Hier findet Ihr zwei Extraleben und mehrere Erste-Hilfe-Kits. Hinter der großen Tür wartet der Endgegner auf Euch. Nehmt die Plasmakanone zur Hand, die Ihr hoffentlich im Level zuvor gefunden habt, stellt Euch genau vor ihn und schießt, was das Zeug hält. Er verfügt nur über vier (rot-gelbe) Kanonen, und wenn Ihr exakt in der Mitte steht, trifft er Euch kaum. Gefährlich sind jedoch die großen und kleinen Türen an seiner Seite. Dahinter verbirgt sich eine Horde wirklich hartnäckiger Feinde. Die Türen öffnen sich etappenweise und erst, wenn der Gegner ein paar Treffer kassiert hat. Habt Ihr die Aliens ausgeräuchert (zieht Euch hinter eine Ecke zurück), könnt Ihr in den breiten Rundgang hinter der großen Tür eindringen und dort Extramunition und Erste-Hilfe-Kits ergattern. Sind auch die kleinen Türen offen, läßt sich im schmalen, lavagefüllten Gang hinter dem Endgegner das Plasmagewehr aufstöbern (falls Ihr es nicht eh schon habt). Dort hinten befindet sich auch der Levelausgang. Wenn Ihr dem Oberboß den Rest gegeben habt, müßt Ihr dorthin, um den etwas mageren Abspann zu bewundern.

Auch der zweite aktuelle 3D-Ballerdungeon, **Gloom**, wird von Dominik Röser mit ein paar verdoomt guten Tips bedacht:
Dank unendlicher Munition könnt Ihr ruhig schon beim ersten Hinweis auf Feindkontakt anfangen zu schießen – irgend jemand wird es schon erwischen! Habt Ihr im Combat-Modus bereits die abprallenden Geschosse gefunden, läßt sich diese Taktik noch ausbauen: Wenn Ihr nicht sicher seid, ob hinter der nächsten Ecke Euer Gegner lauert, könnt Ihr ihn mit diesen Projektilen quasi „über Bande" erledigen. Im ersten Level befindet sich links im zweiten Raum ein Geheimgang, der drei grüne Plasmabälle birgt. Im zweiten Level gibt es zwischen der roten „Exit"-Tür und dem Endteleporter links einen Geheimraum mit Extraenergie zu ergründen. Achtet auf Drehtüren; geratet Ihr

Ecke, da Ihr hier nur von zwei Seiten angegriffen werden könnt.
Die Terra-Roboter sind übrigens brandgefährlich, da sie über einen starken Blaster verfügen. Da Ihr sie jedoch sogar durch Türen hören könnt, öffnet Ihr die Tür und zieht Euch zurück. Geht mittels Sidestep in Deckung, wartet, bis der Terra eine Salve verschossen hat, verpaßt ihm ein paar Treffer und hüpft wieder in Deckung. Lauft zudem nie

nämlich zwischen eine Drehtür und eine Wand, kostet Euch das eine Menge Energie. Im „Beware the wheel of death"-Level findet Ihr einen Defender-Automaten, sobald Ihr im „wheel of death" links die Tür öffnet. Ihr dürft hier nur einmal spielen, also nutzt die Chance auf ein Extraleben. Im „Now things get serious"-Level öffnen sich immer alle Türen, und Ihr seid dadurch schnell umzingelt. Lauft in diesem Fall so schnell wie möglich in eine

über ein Blaster-Icon, das schlechter ist als Euer eigenes, denn sonst ist Eure momentane Waffe, so toll sie sein mag, futsch! Bei manchen Texturen ist es im übrigen ratsam, die Auflösung zu erhöhen oder die Bodentextur auszublenden, da sich so Feinde besser erkennen lassen.
Zu zweit wird das Spiel einfacher, aber dank Splitscreen auch unübersichtlicher. Wählt auf alle Fälle die höchste Auflösung, denn sonst seht Ihr praktisch gar nichts mehr.

KNOW HOW INDEX

Alle Tips auf einen Blick

Abandoned Places	11/92	Tip
Abandoned Places	12/92	Tip
Abandoned Places II	9/93	Freezer
Abandoned Places 2	11/93	Tips
Abandoned Places 2	1/95	Tip/Karte
Abandoned Places 2	4/95	Tip
Action Cat	7/95	Cheat
Addams Family	9/92	Tip
Agony	5/92	Cheat
Akira	4/95	Freezer
Akira	9/95	Codes
Aladdin	11/95	Cheat
Alfred Chicken	3/95	Cheat
Alien 3	11/94	Karten
Alien Breed	2/92	Cheat
Alien Breed	2/92	Freezer
Alien Breed	3/92	Cheat
Alien Breed Special Ed. 1992	5/93	Cheat/Tip
Alien Breed Special Ed. 1992	3/93	Freezer
Alien Breed Special Ed. 1992	1/93	Codes
Alien Breed 1992 Special Ed.	9/93	Tips
Alien Breed 2	1/94	Tips/Frz./Cod.
Alien Breed 2	4/94	Karten
Alien Breed 2 CD	3/95	Codes
Alien Breed 3 – Tower Assault CD	11/95	Codes
Alien World	5/92	Cheat
All Terrain Racing	4/95	Freezer
All Terrain Racing	7/95	Freezer
Ambermoon	1/94	Lösung/Karten
Ambermoon	3/94	Tip/Karten
Ambermoon	5/94	Tip
Ambermoon	11/94	Tip
Ambermoon	1/95	Cheat
Amberstar	11/92	Freezer
Amberstar	7/92	Lösung
Amnios	12/91	Codes
Another World	2/92	Lösg./Kart.
Anstoß	1/94	Tips
Anstoß	4/94	Tips
Anstoß World Cup Ed.	1/95	Tips
Antares	3/92	Tip
Apidya	1/92	Cheat
Apidya	4/92	Cheat/Tip/Frz.
Apocalypse	9/94	Karten/Tips
Apocalypse	10/94	Cheat
Aquaventura	10/92	Freezer
Arabian Nights	9/93	Cheat/Freezer/Tips
Armalyte	4/92	Freezer
Armour-Geddon	10/91	Cheat
Arnie	7/92	Cheat
Assassin	4/93	Cheat
Assassin	3/93	Karte/Tips
Assassin	1/93	Karten/Cheat
Assassin Special Edition	4/94	Cheat/Freezer
Assassin Special Edition	5/94	Karten
Asterix Operation Hinkelstein	11/92	Tip
A-Train	9/93	Cheat
A-Train dt.	11/93	Cheat
Baby Joe	1/92	Codes
Backstage	3/94	Lösung
Banshee	11/94	Tips
Banshee	1/95	Tip
Barbarian	2/92	Tip/Frz.
Bard's Tale 3	2/92	Tip
Bard's Tale 3	10/92	Tip
Base Jumpers	4/95	Codes
Base Jumpers	5/95	Freezer
Base Jumpers	10/95	Cheats
B.A.T. 2	4/94	Tips
Battle Isle Data Disk 1	9/92	Codes
Battle Isle Data II	7/93	Codes
Battle Squadron	11/94	Klassiker
B.C. Kid	5/93	Tip
B.C. Kid	4/93	Karten/Tips
B.C. Kid	3/93	Cheat/Tips
B.C. Kid	1/93	Freezer
Beast III	11/92	Lösg./Frz.
Beast III	12/92	Cheat
Beavers	9/93	Freezer
Beavers	10/93	Cheat
Beneath a Steel Sky	5/94	Lösung
Beneath a Steel Sky CD	3/95	Codes
Benefactor	10/94	Codes
Bi-Fi Snack Zone	9/93	Lösung
Bi-Fi 2	9/94	Lösung/Karten
Bing!	10/95	Tips
Birds of Prey	2/92	Tip
Black Crypt	4/92	Tip
Black Crypt	5/92	Lösung
Black Crypt	7/92	Tip
Black Crypt	12/92	Tip
Black Crypt	9/94	Tip
Black Crypt	5/95	Tip
Black Gold	4/92	Freezer
Blastar	11/93	Cheat
Blob	1/94	Codes
Blob	4/94	Freezer
Blues Brothers	2/92	Tip/Freez.
Bob's Bad Day	12/93	Codes
Body Blows	5/93	Cheat/Frz.
Body Blows Galactic	1/94	Freezer
Body Blows Galactic	9/94	Cheat
Borobodur	11/92	Freezer
Brian the Lion	5/94	Codes
Brian the Lion	7/94	Freezer
Brian the Lion	1/95	Cheat
Bubba 'n' Stix	4/94	Codes
Bubble & Squeak CD	2/95	Codes
Bubble & Squeak	10/95	Cheats
Budokan	7/93	Tip
Bug Bomber	2/92	Codes
Builderland	12/91	Codes
Bumpy's Arcade Fantasy	10/92	Codes
Bundesliga Manager Hattrick	10/94	Freezer
Bundesliga Manager Hattrick	11/94	Tips
Bundesliga Manager Hattrick	12/94	Freezer
Bundesliga Man. Hattrick	1/95	Tip
Bundesliga Manager Prof.	12/91	Tip
Bundesliga Manager Prof.	4/92	Cheat
Burning Rubber	5/94	Freezer
Burntime	11/93	Tips
Burntime	12/93	Tips/Freezer
Burntime	9/94	Tip
Cannonfodder 2	2/95	Tips/Freezer
Cannonfodder 2	3/95	Tips
Captive	10/93	Tip
Captive	1/94	Tips
Cardiaxx	9/92	Cheat
Carrier Command	11/94	Klassiker
Castle Master	12/91	Tip
Chambers of Shaolin	1/92	Freezer
Champion Driver	12/91	Codes
Chaos Kid	11/94	Codes/Cheat
Christmas Lemmings	3/94	Codes
Christoph Kolumbus	5/94	Tips/Frz.
Chrome	4/92	Codes
Chuck Rock 2	9/94	Tip
Chuck Rock 2	7/93	Freezer
CJ's Elephant Antics	10/92	Cheat
Clik Clak	4/92	Codes
Clockwiser	10/94	Codes
Codename Iceman	1/92	Tip
Colonization	10/95	Tips
Colonization	11/95	Tips
Cool Croc Twins	10/92	Codes
Cool Spot	3/94	Freezer
Corruption	3/92	Tip
Cosmic Spacehead	2/95	Codes
Crazy Cars III	11/92	Freezer
Crazy Sue 2	11/92	Freezer
Creatures	7/93	Cheat/Frz.
Cruise for a Corpse	12/91	Lösung
Cruise for a Corpse	7/92	Tip
Crystal Dragon Teil 1	5/95	Lösung
Crystal Dragon Teil 2	7/95	Lösung
Crystal Dragon Teil 3	9/95	Lösung/Karten-
Curse of Enchantia	1/93	Tip
Curse of Enchantia	12/92	Tip
Cyberpunks	4/94	Codes/Cheat
D/Generation	10/92	Freezer
Darkman	3/92	Cheat
Darkmere	1/95	Lösung/Karten
Das Erbe	9/92	Tip
Das Erbe 2	3/95	Tip
Das Schwarze Auge	10/92	Tip
Death Mask	4/95	Codes/Karten
Death Mask	5/95	Karten/Freezer
Death Mask	7/95	Freezer
Death or Glory	10/94	Tips/Karten
Death or Glory Zusatzdisk	11/94	Lösung/Karten
Deep Core	1/94	Codes
Deliverance	9/92	Freezer
Dennis	7/94	Freezer
Der Clou!	4/94	Tips
Der Clou!	9/94	Freezer
Der Clou!	4/95	Tip
Der Clou! CD	2/95	Codes
Der Patrizier	9/92	Tip
Der Reeder	11/95	Tips
Der Schatz im Silbersee	4/94	Lösung
Desert Strike	7/93	Tips/Karten/Frz.
Desert Strike	12/93	Cheat
Deuteros	1/92	Tip
Devious Designs	3/92	Codes
Devious Designs	4/92	Codes
Devious Designs	5/92	Codes
Die Siedler	3/94	Tips/Freezer
Die Siedler	12/94	Tips
Die Siedler	1/95	Tips/Karte
Disposable Hero	10/94	Cheat
Dithell in Space	7/94	Codes
Dojo Dan	12/92	Cheat
Donk	4/94	Freezer
Donk!	3/95	Cheat
Doodlebug	3/93	Cheat
Doofus	3/94	Codes
Double Dragon 3	1/92	Cheat
Double Dragon 3	12/92	Freezer
Drachen von Laas	1/92	Tip
Dracula	10/94	Freezer
Dragonflight	1/94	Tip
Dragon's Lair 2	2/92	Tip
Dragon s Lair 3	3/93	Cheat
Dragonstone	2/95	Codes
Dream Web	3/95	Lösung
DSA — Die Schicksalsklinge	3/93	Freezer
Dune	10/92	Tip
Dune 2	5/93	Tip
Dune 2	12/93	Tips
Dune 2	5/94	Freezer
Dune 2	9/94	Tip
Dungeon Blaster	1/93	Lösung
Dungeon Master	5/92	Tip
Dungeon Master II	11/95	Lösung/Karten
Dungeons of Avalon	10/92	Tip
Dungeons of Avalon 2	1/93	Tip
Dungeons of Avalon 2	9/93	Tips
Dynablasters	4/92	Codes
Eishockey Manager	7/93	Tips
Eishockey Manager	11/93	Freezer
Elfmania	9/94	Tips
Elite 2	12/93	Tips
Elite 2	3/94	Tips
Elite II	10/95	Tip
Elvira 2	1/93	Tip
Elvira 2	5/92	Freezer
Elvira 2	7/92	Lösg./Kart.
Elvira (Arcade)	7/92	Freezer
Entity	9/93	Freezer
Epic	7/92	Codes
Erben der Erde	9/95	Lösung/Cheat
Eye of the Beholder	10/91	Karten
Eye of the Beholder 1	11/92	Tip
Eye of the Beholder 2	1/93	Tip
Eye of the Beholder 2	5/92	Lösg./Karte
Eye of the Beholder 2	11/92	Freezer
Eye of the Beholder 2	9/93	Tips
Eye of the Beholder	10/95	Tip
F1 Grand Prix Circuit	5/92	Cheat
F-15 Strike Eagle 2	7/92	Freezer
F-19 Stealth Fighter	7/92	Freezer
F-29 Retaliator	7/92	Freezer
F/A-18 Interceptor	1/92	Tip
Fantastic Dizzy	11/95	Tip
Fate - Gates of Dawn	2/92	Tip
Fate - Gates of Dawn	4/92	Tip
Fate - Gates of Dawn	5/92	Tip
Fate - Gates of Dawn	7/92	Tip
Fate - Gates of Dawn	10/92	Tip
Fate - Gates of Dawn	11/92	Tip
Fate – Gates of Dawn	7/95	Tip
Fatman	7/94	Cheats
FIFA International Soccer	3/95	Tips/Karten
Final Fight	1/92	Cheat
Final Fight	5/92	Cheat
Final Whistle	1/92	Freezer
Fire & Ice	10/92	Freezer
First Samurai	2/92	Freezer
Flamingo Tours	7/95	Tips
Flashback	4/93	Lösung/Kart.
Flashback	3/93	Lösung/Kart.
Flashback	9/93	Codes
Flashback	11/94	Tip
Flight of the Amazon Queen	10/95	Lösung
Flood	1/92	Freezer
Fly Harder	3/93	Codes
Fly Harder	9/93	Cheat
Gear Works	11/93	Codes
Gem'X	2/92	Cheat
Global Effect	11/92	Cheat
Global Gladiators	11/93	Freezer
Globdule	5/94	Codes
Gloom	10/95	Karten
Goal!	9/93	Karten/Tips
Gobliins	2/92	Codes
Gods	1/92	Freezer
Gods	3/92	Tip
Gold of the Aztecs	4/92	Tip
Guy Spy	10/92	Cheat
Hannibal	9/93	Tips
Hanse – Die Expedition	11/94	Tips
Harlequin	7/93	Tips
Heimdall	3/92	Tip
Heimdall	5/92	Lösg./Kart.
Heimdall	7/92	Tip
Heimdall 2	10/94	Lösg./Karten/Frz.
Heimdall 2	4/95	Tip
Heimdall 2	11/95	Tip
Hexuma	1/93	Lösung
Hexuma	12/92	Tip
Hill Street Blues	5/92	Tip
Hired Guns	1/94	Cheat
History Line 1914-1918	1/93	Codes
Hollywood Pictures	10/95	Tips
Hook	10/92	Cheat/Lösg.
Hudson Hawk	5/92	Cheat
Human Race	7/93	Codes
Hunter	4/92	Tip
Hunter	7/92	Tip
Hydra	1/92	Cheat
Imperium	12/91	Tip
Impossible Mission 2025	9/94	Codes
Impossible Mission	12/94	Freezer
Indiana Jones 4 — Action	1/93	Cheat
Innocent until Caught	5/94	Lösung
International Karate	1/92	Cheat
Ishar	11/92	Lösung
Ishar	5/95	Tip
Ishar 2	11/93	Lösung/Karten
Ishar 2	4/94	Freezer
Ishar 3	12/94	Lösung
Jaguar XJ 220	9/92	Cheat
James Pond 2	4/92	Tip
James Pond III	12/94	Cheat
Jim Power	9/92	Cheat/Freez.
Joe & Mac: The Caveman Ninja	3/93	Tips/Freezer
John Madden Football	7/92	Codes
John Madden Football	11/92	Tip/Freezer
Jonathan	9/93	Lösung
Jonathan	3/94	Tip
Jungle Strike	1/95	Codes
Jungle Strike	2/95	Freezer
Jungle Strike	3/95	Karten
Jungle Strike	11/95	Tip
Jungle Strike CD	3/95	Codes
Jurassic Park	1/94	Tips/Codes
Kathedrale	1/92	Tip
Kathedrale	3/92	Lösung
K 240	10/94	Tips/Freezer
KGB	5/93	Lösung
KGB	12/94	Tip
KGB	2/95	Tip
Kick Off 3	9/94	Tips/Karten
King Pin	9/95	Tip
King's Quest 5	5/92	Tip
King's Quest VI	10/95	Tips
Knightmare	3/92	Karten
Knightmare	2/95	Tip
Krusty's Fun House	1/94	Codes
Kult	3/93	Tips
Last Ninja 3	12/91	Lösg./Cheat
Leander	1/92	Codes
Leander	2/92	Freezer
Leander	3/92	Cheat
Leander	4/92	Tip
Leander	5/92	Tip
Legend	10/92	Cheat/Freezer
Legend of Faerghail	3/95	Tip
Legend of Kyrandia	12/92	Lösung
Legend of Kyrandia	12/94	Tip
Legends of Valour	4/93	Freezer
Legends of Valour	12/93	Lösung/Karten
Lemmings	1/92	Freezer
Lemmings 2	5/93	Tip
Lemmings 2	4/93	Freezer
Lemmings 2	10/93	Cheat
Lemmings 2	11/93	Tip
Lemmings 2	10/94	Tip/Karten
Leonardo	1/92	Cheat
Lethal Excess	5/92	Cheat
Lethal Weapon	4/93	Cheat
Life & Death	9/93	Tips
Lionheart	5/93	Cheat/Tip
Lionheart	3/93	Freezer
Lionheart	9/93	Tips
Lionheart	11/93	Cheat
Lil Divil	2/95	Lösung/Karten
Locomotion	9/92	Codes
Locomotion	12/92	Freezer
Lollypop	9/95	Codes
Lords of the Realm	7/95	Tips
Lord of the Rings	4/93	Tip
Lord of the Rings	3/93	Freezer
Lord of the Rings	7/93	Tips
Lost Patrol	1/92	Freezer
Lothar Matthäus	11/93	Tips/Karten/Frz.
Lotus 3	11/92	Codes
Lotus 3	12/92	Cheat
Lotus Turbo Challenge 2	12/91	Cheat
Lure of the Temptress	12/92	Tip
Mad TV	9/92	Cheat
Mad TV	4/92	Tip
Magic Pockets	2/92	Tip/Freez.
Man. Un. Prem. League Champ.	7/94	Tips/Karten
Marblelous	5/95	Codes
Marvins Marvellous Adv.	1/95	Codes
McDonald Land	1/93	Cheat
Mean Arenas CD32	11/95	Cheats
Mega Lo Mania	12/91	Tip/Codes
Megatwins	3/92	Cheat
Menace	12/91	Cheat
Mercenary 3	7/92	Tip
Mercs	4/92	Tip
Metal Law	9/94	Cheat
Micro Machines	1/94	Freezer
Midwinter 2	1/92	Lösg./Kart.
Might & Magic 3	4/93	Tip
Might & Magic 3	9/92	Tip
Missiles Over Xerion	4/94	Cheat
Monkey Island 2	9/92	Cheat
Moonstone	5/92	Cheat
Morph	10/93	Tip/Freezer
Motörhead	1/93	Cheat
Mr. Blobby	1/95	Codes
Mr. Nutz	5/94	Cheat
Mr. Nutz	7/94	Tips/Karten/Freez.
Myth	10/92	Cheat
Navy Seals	1/92	Freezer
Nebulus 2	12/91	Codes
Necronom	1/92	Codes
Necronom	3/92	Freezer
Nick Faldo's Golf	9/93	Cheat
Nicky 2	9/93	Codes
Nicky Boom	11/92	Codes/Frz.
Nicky Boom	12/92	Cheat
Ninja Warriors	1/95	Klassiker
Oh no! More Lemmings	1/92	Codes
Oldtimer	5/95	Tips
Oldtimer	9/95	Tips
One Step Beyond	10/93	Codes
Ork	3/93	Tips
Ork	7/92	Freezer
Ork	12/92	Cheat
Ork	4/94	Tips
Osiris	5/92	Codes
Out to Lunch	11/94	Codes/Cheat
Overdrive	12/93	Karten
Oxyd Magnum	4/94	Codes
Pacific Islands	9/92	Freezer
Padland	1/92	Cheat
Paperboy 2	12/92	Freezer
Parasol Stars	9/92	Cheat
Parasol Stars	7/92	Tip
Paws of Fury	10/95	Freezer
Pegasus	12/91	Codes
Penthouse – Hot Numbers	5/93	Freezer
Perihelion	7/94	Lösung/Karten
Pinball Dreams	5/92	Freezer
Pinball Fantasies	1/93	Freezer
Pinball Fantasies	12/92	Cheat
Piracy on the high Seas	3/93	Tips
Pitfighter	2/92	Freezer
Pitfighter	7/92	Cheat
Pizza Connection	5/94	Tip
Pizza Connection	7/94	Tips
Plan 9 from Outer Space	10/92	Lösung
Player Manager	1/92	Freezer
Police Quest 1	12/91	Tip
Police Quest 2	2/92	Tip
Police Quest 2	9/92	Tip
Populous	12/91	Cheat
Populous 2	2/92	Codes/Cheat
Populous 2	3/92	Tip
Populous 2	7/92	Cheat
Populous 2 – the Challenge Games	3/93	Codes
Power Drive	4/95	Codes/Freezer
Power Drive	5/95	Freezer
Premiere	10/92	Cheat
Premier Manager	7/93	Cheat
Premier Manager	4/93	Cheat
Premier Manager 2	3/94	Cheat
Premier Manager 3	5/95	Cheat
Projekt X	9/92	Freezer
Projekt X	7/92	Tip
Projekt X	11/92	Freezer
Project-X	7/95	Tip
Puggsy	5/94	Codes
Puggsy	9/94	Freezer
Push Over	9/92	Codes
Quak	12/93	Freezer
Quest for Glory 2	10/91	Lösung
Quik – The Thunder Rabbit	11/94	Cheat
Quik the Thunder Rabbit	12/94	Cheat
Rampart	1/93	Tip
Realms	5/92	Tip
Realms	7/92	Freezer
Red Baron	2/92	Tip
Regent	11/92	Freezer
Regent	12/92	Tip
Reunion	9/94	Tips
Reunion	5/95	Tip
Rings of Medusa Gold	11/94	Cheats
Rings of Medusa	1/95	Klassiker
Rise of the Robots	1/95	Tips
Rise of the Robots	2/95	Cheat
Road Rash	7/93	Codes
Roadkill CD	4/95	Codes
Robin Hood	7/92	Cheat
Robocod	2/92	Cheat
Robocop 3	2/92	Cheat
Robocop 3	7/92	Tip
Rock 'n' Roll	11/94	Klassiker
Rodland	12/91	Cheat
Rodland	1/92	Tip
Roger Rabbit - Hare	5/92	Cheat
Rome A.D. 92	7/93	Cheat
R-Type 2	12/91	Cheat
Rubicon	4/92	Cheat
Ruff 'n' Tumble	11/94	Codes
Ruff 'n' Tumble	12/94	Cheat
Ruff 'n' Tumble	3/95	Freezer
Rüsselsheim	11/94	Tips
Second Samurai	4/94	Codes
Sensible Golf	11/95	Freezer
Sensible Soccer	5/93	Tip
Sensible Soccer	9/92	Tip
Sensible World of Soccer	4/95	Tips/Karten
Sexy Droids	11/92	Freezer
Shadow Fighter	5/95	Tips/Freezer
Shadow Fighter	7/95	Cheat
Shadowlands	9/92	Lösg./Kart./Frz.
Shadow of the Beast 2	9/92	Tip
Shaq-Fu	2/95	Tips
Shaq-Fu	3/95	Freezer
Silent Service 2	1/92	Tip
Silly Putty	3/93	Cheat/Tips
Sim Ant	7/92	Cheat
Sim City	11/94	Klassiker
Sim City 2000	1/95	Tips
Simon the Sorcerer	5/94	Tip
Simon the Sorcerer	11/94	Tip
Simpsons	3/92	Cheat/Tip
Simpsons	4/92	Tip
Simpsons	7/92	Tip
Sink or Swim	7/93	Codes
Skeleton Krew	4/95	Tips
Skeleton Krew	5/95	Cheat
Skeleton Krew	7/95	Karten
Skidmarks 2	7/95	Freezer
Skyworker	4/95	Lösung
Sleepwalker	5/93	Cheat
Sleepwalker	4/93	Freezer
Sliding Skill	1/92	Codes
Smash TV	3/92	Freezer
Soccer Kid	11/93	Freezer
Soccer Kid	12/93	Tips
Software Manager	7/94	Tips
Soul Crystal	9/92	Lösung
Space Ace 2	3/92	Tip
Space Ace 2	4/92	Freezer
Space Crusade	1/93	Freezer
Space Gun	7/92	Tip
Space Hulk	4/94	Tips
Space Quest 3	12/91	Tip
Space Quest 3	7/92	Tip
Space Quest 4	4/92	Lösg./Kart.
Special Forces	7/92	Cheat
Speedball	1/92	Freezer
Speedball 2	1/92	Freezer
Spindizzy Worlds	1/92	Cheat
Starbyte Supersoccer	1/93	Freezer
Stardust	3/94	Freezer
Starlord	10/94	Tips
Sternsiedler	10/94	Codes
Stone Age	9/92	Cheat/Codes
Stormball	12/91	Cheat
Storm Master	7/92	Cheat
Streetfighter 2	4/93	Cheat/Tips
Streetfighter 2	3/93	Cheat
Striker	11/92	Freezer
Sturmtruppen	11/92	Cheat
Suburban Commando	3/94	Codes
Super Cars	1/95	Klassiker
Superfrog	7/93	Codes
Superfrog	5/93	Codes/Frz.
Superfrog CD	2/95	Codes
Super Methane Brothers	9/94	Freezer
Super Stardust (AGA)	12/94	Codes
Super Stardust CD	2/95	Codes
Super Stardust CD	10/95	Cheat
Super Street Fighter II	11/95	Tips
Switch Blade	1/92	Freezer
Switch Blade 2	2/92	Cheat
Sword of Honour	1/93	Cheat
Syndicate	10/93	Tips
Team Yankee	5/92	Tip
Tearaway Thomas	1/93	Freezer
Telekommando II	3/94	Lösung
Terminator 2	3/92	Cheat/Frz.
The Games: Espana '92	12/92	Tip
The Humans	1/93	Tip
The Humans	12/92	Codes
The Lost Vikings	9/93	Codes
The Lost Vikings	10/93	Lösung (Teil 1)
The Lost Vikings	11/93	Lösung
Theme Park	12/94	Tips
Theme Park	4/95	Freezer
The Misadventures of Flink	7/95	Tips/Karten
The Oath	1/92	Codes
The Oath	2/92	Cheat
Think Cross	12/91	Codes
Thunderhawk	3/92	Tip/Frz.
Thunder Jaws	1/92	Cheat
Tiny Skweeks	12/92	Codes
Titus the Fox	7/93	Tips
Titus the Fox	5/92	Codes
Toki	1/92	Freezer
Tony & Friends in Kelloggsland	11/94	Cheat
Top Gear 2 (AGA)	1/95	Codes
Top Gear 2 CD	2/95	Codes
Top Gear 2	3/95	Freezer
Top Wrestling	9/92	Cheat
Tower Assault	2/95	Codes/Freezer
Tower Assault	3/95	Tips/Karten
Tower Assault	4/95	Tips/Karten
Transarctica	7/93	Tip/Lsg./Kart./Frz.
Transarctica	10/93	Cheat
Traps 'n' Treasures	10/93	Kart./Frz./Cod.
Traps 'n' Treasures	12/93	Tips/Karten
Trex Warrior	1/92	Cheat
Troddlers	12/92	Codes/Frz.
Trolls	7/93	Freezer
Turrican III	7/94	Cheats
UFO – Enemy Unknown	5/95	Tips
UGH!	10/92	Codes
UGH!	11/92	Tip
Ultima 6	4/92	Cheat
Ultima 6	9/92	Tip
Under Pressure	3/92	Cheat
Universe	12/94	Lösung
Uridium 2	1/94	Freezer
Utopia	12/91	Tip
Valhalla	10/94	Codes
Valhalla: Before the War	10/95	Cheats
Virocop	10/95	Freezer
Vision	7/93	Lösung
Vroom	4/92	Freezer
Walker	4/93	Tips
War in the Gulf	9/93	Cheat
Waxworks	4/93	Freezer
Waxworks	10/93	Tip
Waxworks	1/94	Tip
Weird Dreams	3/92	Tip
Whale's Voyage	7/93	Tips
Whale's Voyage	12/93	Freezer
Whale's Voyage	10/94	Tip
Whirlwind Snooker	1/92	Tip
Whirlwind Snooker	3/92	Cheat
Whizz	9/95	Cheat
Wing Commander	5/93	Cheat
Wing Commander	4/93	Cheat
Winzer	3/92	Cheat
Wizardry 6	1/94	Tip
Wizkid	12/92	Tip
Wiz 'n' Liz	5/94	Tips/Frz.
Wolfchild	4/92	Freezer
Wolfchild	5/92	Tip
Wonderdog	12/93	Codes
WWF European Rampage	4/93	Cheat
WWF Wrestle Mania	2/92	Tip/Frz.
Xenon 2	1/92	Freezer
X-It	5/95	Codes
Yo! Joe!	10/93	Freezer/Tips
Zeewolf	3/95	Codes/Freezer
Zeppelin	9/95	Tips
Zool	7/93	Tips
Zool	4/93	Tips
Zool	1/93	Cheat/Tip
Zool	12/92	Freezer
Zool 2	7/94	Freezer

Ruhmeshalle

Up & Down

So, sind die Weihnachtsgeschenke schon größtenteils besorgt, die Füße nach zahllosen Einkaufstrips blasenbedeckt? Ist der arme kleine Kopf bereits zermartert ob der vielen Überlegungen hinsichtlich passender Christfestgaben, und leidet der Geldbeutel an galoppierender Schwindsucht? Dann kommen unsere vorweihnachtlichen kleinen Spenden für drei von Euch ja wahrscheinlich wie gerufen: Mit Whale's Voyage II treibt Handel in den unendlichen Weiten des Weltraums
Henning Lindhoff, Wuppertal
Jetzt was für Durchtrainierte: In sechs verschiedenen Disziplinen, sowohl zu Wasser als auch zu Lande, beweist seine Fähigkeiten als Digi-Spitzensportler
Michael Steinbrücker, Ainring

Und mit Approach Trainer geht's hoch hinauf in die Lüfte – über den Wolken ist die Freiheit grenzenlos für
Gunther Off, Fellbach

Stromausfall

Riskieren wir zunächst einen großen Sprung in die Vergangenheit, soll heißen in die voratlantische Epoche: Mit der Barsaive-Kampagnenbox kann seinen Earthdawn-Rolli erweitern und auch gleich seinen Wissensschatz vergrößern
Andreas Krebs, Köln
Und jetzt ein mächtiger Hüpfer in die ferne Zukunft, genauer gesagt auf den Eisplaneten aus der Star Wars-Trilogie: Den Angriff auf Hoth führt
Andreas Giese, Zerbst

Kicker Cup

Habt Ihr schon brav Papier und Bleistift (auch Kugelschreiber wird akzeptiert) gezückt, um unsere sieben Fragen auf Seite 97 zu beantworten? Wenn ja, dürft Ihr weiterlesen, jetzt werden nämlich die Souvenirs verteilt: Mit dem Demo Maniac zaubert künftig die zauberhaftesten Demos
Markus Voll, Bad Friedrichshall
Jetzt, wo es nachts wieder kälter ist als draußen, können ein paar wärmende Anziehsachen in Form von je einem Joker-Jogger nur nützlich sein – den Nutzen haben
Björn Willige, Bonn
Christian Hämmerle, Worms
Torben Kollek, Hannover
Und mit einer zünftigen Unterlage für den kleinen Nager zockt sich's noch mal so gut; das werden in Kürze sicher bestätigen können
Peter Mandera, Bremen
Günter Wächter, Osnabrück
Manuel Krause, Jena

Joker Galerie

Künftig wird, wer uns seine künstlerischen Wunderwerke hat zukommen lassen, hier nach seinem Namen fahnden können – logisch, da wir ja neuerdings unter allen Einsendern ein Top-Game verlosen! Den Anfang machen wir mit Whale's Voyage II, der glückliche Künstler ist *Carl Christian Osterhorn, Bremen*

Und damit machen wir die Ruhmeshalle für einige Wochen dicht, weiter geht's nächsten Monat in alter Frische. Viel Spaß mit den Preisen und allen ein frohes Osterfest… oder so…

Der Joker - Index

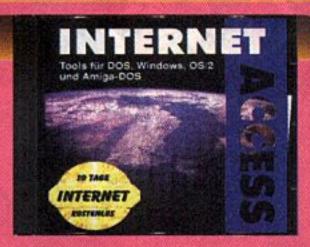
Die fett gekennzeichneten Programme wurden mit einem Hit gekürt

Action Cat	5/95	Action	64%
Addiction	2/95	Compilation	miserabel
Akira	4/95	Action	38%
Akira CD	5/95	Action	34%
Aladdin	**12/94**	**Geschicklichkeit**	**86%**
Alien Breed 3D AGA	11/95	Action	89%
Alien Breed Spec. Ed & Quak (CD)	5/94	Action	73%
Alien Breed: Tower Assault CD	2/95	Action	79%
All New Worlds of Lemmings	2/95	Strategie	81%
All Terrain Racing	4/95	Sport	82%
All Terrain Racing CD	5/95	Sport	68%
Anstoss World Cup Edition	**9/94**	**Sport**	**89%**
Apocalypse	**5/94**	**Action**	**85%**
Approach Trainer	10/95	Simulation	28%
Arcade Pool CD	12/94	Sport	64%
Armour Geddon II	5/94	Simulation	44%
Arya Vaiv	10/94	Action	44%
Bangboo	11/95	Strategie	60%
Banshee A1200	9/94	Action	83%
Banshee CD	10/94	Action	83%
Base Jumpers	4/94	Geschicklichkeit	76%
Base Jumpers CD	9/95	Geschicklichkeit	76%
Batman Returns	5/94	Geschicklichkeit	55%
Battle Field Creator	9/94	Verschiedenes	80%
Battlechess CD	9/94	Strategie	68%
Battletoads	9/94	Action	22%
Battletoads CD	9/94	Action	19%
Beavers (CD)	7/94	Geschicklichkeit	58%
Behind the Iron Gate	7/95	Action	68%
Benefactor	9/94	Geschicklichkeit	76%
Benefactor CD	10/95	Geschicklichkeit	74%
Berliner Spielekiste CD	2/95	Compilation	mittel
Big Four	10/94	Compilation	mittel
Big Sea	4/94	Simulation	65%
Bing!	2/95	Simulation	86%
Bloodnet	5/95	Abenteuer	65%
Bloodnet AGA	2/95	Abenteuer	75%
Brian The Lion	4/94	Geschicklichkeit	76%
Brian the Lion CD	10/94	Geschicklichkeit	80%
Brian the Lion für A1200	7/94	Geschicklichkeit	78%
Brain Man	7/95	Strategie	65%
Bubba'n'Stix (CD)	5/94	Geschicklichkeit	78%
Bubble & Squeak CD	**11/94**	**Geschicklichkeit**	**87%**
Bubble & Squeak	1/95	Geschickl.	85%/87%
Bump'n'Burn	10/94	Sport	60%
Bump'n'Burn CD	2/95	Sport	60%
Bundesliga Manager Hat.	**9/94**	**Sport**	**91%**
Cannonfodder 2	1/95	Strategie	73%
C32 Gamer Gold Collection	11/95	Simulation/Sport	57%
Center Court Tennis	1/95	Sport	48%
Chuck Rock (CD)	5/94	Geschickhkeit	77%
Chuck Rock II Son of Chuck CD	10/94	Geschicklichkeit	80%
Citadel	11/95	Action	77%
Civilization für A1200	7/94	Simulation	80%
Classic Collection: Adventure	2/95	Compilation	super
Cliffhanger	7/94	Geschicklichkeit	29%
Colonization	9/95	Simulation	91%
Combat Classics 3	2/95	Compilation	gut
Corkers	10/94	Compilation	schwach
Cricket Masters	7/95	Sport	10%
Cross Check	1/95	Sport	50%
Crystal Dragon	11/94	Abenteuer	64%
Dangerous Streets	4/94	Action	32%
Dangerous Streets für A500	5/94	Action	20%
Darkmere	4/94	Abenteuer	80%
Dark Seed CD	10/94	Abenteuer	80%
Dawn Patrol	3/95	Simulation	80%
D-Day	9/94	Strategie	63%
Death Mask	4/95	Action	65%
Death Mask CD	7/95	Action	67%
Death or Glory	**5/94**	**Abenteuer**	**85%**
Der Clou! für A500	**4/94**	**Strategie**	**85%**
Der Clou! für A1200	**4/94**	**Strategie**	**86%**
Der Clou! CD	**9/94**	**Strategie**	**87%**
Der König der Löwen AGA	2/95	Geschicklichkeit	74%
Der Meister A1200	9/95	Simulation	48%
Der Meister A500	9/95	Simulation	46%
Der Reeder	**10/95**	**Simulation**	**86%**
Der Reeder AGA	**10/95**	**Simulation**	**86%**
Der Seelenturm AGA	7/95	Abenteuer	79%
Der Seelenturm CD	9/95	Abenteuer	85%
Der Trainer	7/94	Sport	80%
Der Trainer Italia	12/94	Sport	69%
Die Nordländer	7/95	Abenteuer	68%
Die Karawane der 7. Dynastie	4/94	Abenteuer	51%
Disposable Hero (CD)	**5/94**	**Action**	**85%**
Donk (CD)	5/94	Geschicklichkeit	60%
Doppelpass	2/95	Compilation	super
Dracula	7/94	Action	56%
Dragonstone	2/95	Abenteuer	59%
Dragonstone CD	4/95	Abenteuer	59%
Dreamweb AGA	3/95	Abenteuer	83%
Dreamweb	9/95	Abenteuer	80%
Dungeon Master II AGA	**10/95**	**Abenteuer**	**85%**
Elfmania	**4/94**	**Action**	**85%**
Elite II-Frontier (CD)	**5/94**	**Simulation**	**86%**
Embryo	11/94	Action	38%
Emerald Mines CD	2/95	Geschicklichkeit	64%
Empire Soccer 94	9/94	Sport	74%
Erben der Erde	5/95	Abenteuer	81%
Erben der Erde CD	9/95	Abenteuer	82%
Eye of the Storm	5/94	Simulation	60%
F1 World Championship Edition	7/95	Sport	65%
Fears AGA	9/95	Action	88%
Fears AGA-CD	11/95	Action	85%
Fields of Glory	12/94	Strategie	56%
Fields of Glory	2/95	Strategie	44%
Fifa International Soccer	**12/94**	**Sport**	**85%**
Flamingo Tours	5/95	Simulation	64%
Flight of the Amazon Queen	9/95	Abenteuer	85%
Football Masters	7/95	Sport	39%
Formula 1 Masters	7/95	Sport	22%
For President	5/94	Simulation	19%
Fury of the Furries (CD)	7/94	Strategie	71%
Fußball Total!	11/94	Sport	83%
Gigantic Games CD	2/95	Compilation	gut
Global Effect (CD)	5/94	Simulation	9%
Gloom	10/95	Action	?
Gloom AGA-CD	11/95	Action	?
Grand Ouvert 2	10/95	Strategie	66%
Guardian AGA	2/95	Action	68%
Guardian CD	11/94	Action	77%
Gunship 2000 für A1200	**4/94**	**Simulation**	**85%**
Gunship 2000 CD	**9/94**	**Simulation**	**85%**
HanseDie Expedition	10/94	Simulation	70%
Heimdall 2	7/94	Abenteuer	73%
Heimdall 2 CD	9/94	Abenteuer	75%
High Seas Trader	7/95	Simulation	68%
Hits for Six VI	10/94	Compilation	mittel
Hits for Six VII	10/94	Compilation	gut
Hits for Six VIII	10/94	Compilation	gut
Hollywood Pictures	7/95	Simulation	72%
Humans (CD)	7/94	Strategie	78%
Imogems	5/94	Strategie	62%
Impossible Mission 2025	5/94	Geschicklichkeit	62%
Impossible Mission 2025 CD	9/95	Geschicklichkeit	65%
International Karate für CD32	4/94	Sport	70%
In the Dead of Night	11/95	Abenteuer	48%
Ishar 3	10/94	Abenteuer	69%
J. Pond 3 Op. Starfish für A1200	5/94	Geschicklichkeit	75%
James Pond 3 Op. Starfish CD	9/94	Geschicklichkeit	77%
Jetstrike CD	1/95	Simulation	22%
Jungle Strike	1/95	Simulation	85%
Jungle Strike CD	**3/95**	**Simulation**	**87%**
K 240	9/94	Simulation	77%
Kick Off 3	10/94	Sport	70%
Kick Off 3 A1200	9/94	Sport	74%
Kid Chaos	11/94	Geschicklichkeit	82%
Kid Chaos CD	1/95	Geschicklichkeit	83%
Kind of Magic 4	10/94	Compilation	schwach
Kingdoms of Germany	2/95	Strategie	70%
Kingpin Arcade Sports Bowling	5/95	Sport	62%
Kingpin Arcade Sports Bowling AGA	5/95	Sport	63%
Kingpin Arcade Sports Bowling CD	7/95	Sport	64%
King's Quest VI	10/94	Abenteuer	78%
Last Action Hero	7/94	Action	44%
Last Ninja 3 CD	9/94	Abenteuer	22%
Leading Lap	11/95	Sport	73%
Liberation	4/94	Abenteuer	65%
Litil Divil CD	11/94	Geschicklichkeit	76%
Lollypop	7/95	Geschicklichkeit	75%
Lords of the Realm	1/95	Strategie	65%
Lothar Matthäus Super Soccer	12/94	Sport	74%
Lotus Trilogy (CD)	5/94	Sport	70%
Mad TV	1/92	Simulation	85%
Manchester United P.L. Champions	5/94	Sport	70%
Marblelous	3/95	Geschicklichkeit	66%
Mario is Missing!	4/94	Verschiedenes	52%
Marvin's Marvellous Adventure	1/95	Action	75%
Megahits 3CD	2/95	Compilation	gut
Moon City	4/94	Strategie	45%
Mr. Blobby	2/95	Geschicklichkeit	39%
Myth CD	9/94	Abenteuer	48%
Naughty Ones CD	9/94	Geschicklichkeit	66%
Nick Faldo's Champ. f. CD32	4/94	Sport	80%
Oldtimer	3/95	Simulation	78%
Oldtimer AGA	3/95	Simulation	81%
Out to Lunch A1200	9/94	Geschicklichkeit	76%
Out to Lunch CD	10/94	Geschicklichkeit	73%
Overlord	2/95	Simulation	58%
Paws of Fury	9/95	Action	62%
Penthouse Hot Numbers			
PGA European Tour	2/95	Sport	83%
PGA European Tour AGA	2/95	Sport	85%
PGA European Tour CD	1/95	Sport	85%
Pinball Illusions	**12/94**	**Simulation**	**87%**
Pinball Illusions CD	**7/95**	**Simulation**	**89%**
Pinball Mania	**11/95**	**Simulation**	**86%**
Pinkie	11/94	Geschicklichkeit	70%
Poker Nights Teresa Personally	9/94	Strategie	36%
Power Drive	3/95	Sport	58%
Power Games CD	2/95	Compilation	sehr gut
Premier Manager 3	1/95	Sport	66%
Project X & F 17 Challenge (CD)	5/94	Action	69%
Quik	10/94	Geschicklichkeit	72%
Rally Championships	9/95	Sport	44%
Rally Championships AGA	9/95	Sport	59%
ranTrainer	9/95	Simulation	33%
Real Genius	5/94	Strategie	28%
Reunion AGA	**3/95**	**Simulation**	**86%**
Rings of Medusa Gold	10/94	Strategie	79%
Rise of the Robots	**12/94**	**Action**	**91%**
Rise of the Robots CD	2/95	Action	87%
Roadkill CD	3/95	Sport	82%
Roadkill AGA	7/95	Sport	80%
Robinsons Requiem A500	11/94	Abenteuer	72%
Robinsons Requiem AGA	11/94	Abenteuer	78%
Rüsselsheim AGA	10/94	Simulation	81%
Rüsselsheim Standard	10/94	Simulation	80%
Ruff'n'Tumble	**11/94**	**Action**	**91%**
Ruffian	7/95	Geschicklichkeit	71%
Sabre Team CD	9/94	Strategie	53%
Second Samurai für A1200	4/94	Action	71%
Sensible Golf	9/95	Sport	55%
Sensible Soccer International Ed.	9/94	Sport	81%
Sensible World of Soccer	**11/94**	**Sport**	**87%**
Shadow Fighter	2/95	Action	79%
Shadow Fighter AGA	4/95	Action	81%
Shadow Fighter CD	7/95	Action	81%
Shaq-Fu	2/95	Action	58%
Shaq-Fu AGA	3/95	Action	60%
Sierra Soccer World Chall. - Ed	7/94	Sport	70%
Sim City 2000	**12/94**	**Simulation**	**85%**
Sim Classics	**10/94**	**Compilation**	**super**
Simon the Sorcerer CD	10/94	Abenteuer	86%
Skat Royal	12/94	Strategie	51%
Skeleton Krew	3/95	Action	75%
Skeleton Krew CD	4/95	Action	77%
Skyworker	3/95	Simulation	48%
Soccermania	10/94	Compilation	gut
Soccer Kid CD	**11/94**	**Geschicklichkeit**	**85%**
Soccer Star World Cup Edition	10/94	Sport	9%
Soccer Superstars	4/95	Sport	37%
Spaceward Ho!	7/94	Strategie	61%
Speedball 2 CD	10/95	Sport	72%
Speris Legacy	11/95	Abenteuer	81%
Stable Masters	7/95	Sport	46%
Starlord	9/94	Simulation	78%
Steel Business	11/94	Simulation	31%
Stern Siedler	10/94	Strategie	69%
Striker (CD)	7/94	Sport	45%
St. Thomas	12/94	Simulation	55%
Subwar 2050 AGA	3/95	Simulation	81%
Subwar 2050 CD	2/95	Simulation	85%
Summer Olympix für CD32	4/94	Sport	69%
Superfrog CD	11/94	Geschicklichkeit	73%
Super Methane Bros.	7/94	Action	58%
Super Putty für CD32	4/94	Geschicklichkeit	74%
Super Skidmarks	**5/95**	**Sport**	**85%**
Super Skidmarks CD	**10/95**	**Sport**	**86%**
Super Stardust	12/94	Action	79%
Super Stardust CD	1/95	Action	83%
Super Street Fighter II	10/95	Action	56%
Super Street Fighter II AGA	10/95	Action	73%
Surf Ninjas (CD)	7/94	Action	25%
Syndicate CD	10/95	Stratgie	79%
Team 17 Collection Vol. 1	**10/94**	**Compilation**	**super**
The Blues Brothers Jukebox Adv.	4/94	Geschicklichkeit	71%
The Box	2/95	Compilation	gut
The Complete Chess System	2/95	Strategie	67%
The Incredible Crash Dummies	9/94	Geschicklichkeit	44%
The Lost Vikings CD	9/94	Geschicklichkeit	85%
The Legacy of Sorasil	4/94	Abenteuer	72%
The Legacy of Sorasil CD	10/94	Abenteuer	72%
The Misadventures of Flink CD	12/94	Geschicklichkeit	82%
Theme Park	11/94	Simulation	77%
Theme Park	2/95	Simulation	69%
Theme Park CD	4/95	Simulation	73%
The Ryder Cup (CD)	7/94	Sport	66%
Top Gear 2 A1200	11/94	Sport	78%
Top Gear 2	1/95	Sport	69%
Top Gear 2 CD	12/94	Sport	75%
Tornado für A1200	7/94	Simulation	74%
Tower Assault	1/95	Action	74%/76%
Triple Action VI	10/94	Compilation	schwach
Triple Action VII	10/94	Compilation	gut
Triple Fun	2/95	Compilation	gut
Trivial Pursuit für CD32	4/94	Verschiedenes	68%
Tubular Worlds	9/94	Action	64%
Turbo Trax	9/95	Sport	71%
Turning Points	10/94	Compilation	mies
Twilight 2000 für A1200	4/94	Simulation	70%
UFO-Enemy Unknown	5/95	Strategie	70%
Ufo-Enemy Unknown A1200	11/94	Strategie	72%
Ultimate Body Blows CD	9/94	Action	84%
Universe	10/94	Abenteuer	80%
Universe CD	11/94	Abenteuer	80%
Valhalla: Bevore the War	4/95	Abenteuer	44%
Valhalla & The Lord of Infinity	9/94	Abenteuer	68%
Virocop	9/95	Action	72%
Virocop AGA	9/95	Action	74%
Vital Light	10/94	Strategie	41%
Vital Light CD	3/95	Strategie	43%
Wembley Int. Soccer A1200	9/94	Sport	81%
Wembley Int. Soccer CD	9/94	Sport	81%
Whale's Voyage II	9/95	Abenteuer	81%
Wheelspin AGA	10/95	Sport	66%
Whizz AGA	4/95	Geschicklichkeit	75%
Whizz	9/95	Geschicklichkeit	73%
Wild Cup Soccer CD	3/95	Sport	67%
World Cup USA 94	10/94	Sport	64%
World Cup Year '94	10/94	Compilation	gut
Zeewolf	1/95	Simulation	80%
Zeppelin Giants of the Sky	5/95	Simulation	73%
Zonked	11/94	Strategie	72%
Zool 2 für A1200	5/94	Geschicklichkeit	77%
Zool 2 (CD)	**7/94**	**Geschicklichkeit**	**85%**

AMIGA
CD-Joker
MULTIMEDIA
AUF AMIGA
AMIGA CD JOKER
TEST-FEST
EXILE
Alien Breed 3D
SILVESTER-SILBER
X-FIGHTER
BIING!
CD-NEWS
TUNING AM CD32
NETZWERK-SOFT
ANWENDER-CDs

DAS LOCH IM NETZ

Wer mit seinem Amiga über den Datenhighway brausen will, braucht die passenden Tools und Programme sowie natürlich einen Netz-Zugang – oder einfach nur die neue Schillerscheibe von FDS Software.

Nomen ist dabei omen, denn via **Internet Access** gelangt man in die weltweiten Datennetze des Internet. Die dazu nötigen Progis und Utilities liegen allesamt gepackt vor und sind etwas umständlich zu installieren, verrichten dann aber sehr zuverlässig ihren Dienst. Mühe und Kosten machen sich hier also bezahlt, schon weil im Preis von 59,– DM gleich noch zehn Tage gebührenfreier Internet-Zugang enthalten sind. Alles weitere erfährt bzw. erhält man bei: **FDS Software, Tel.: 0234/66 466**

DIE WUNDERTÜTE

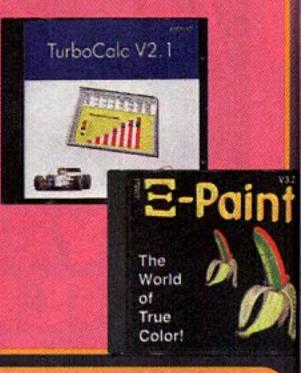
In der Kürze liegt die Würze: Das **Aminet Set 2** bietet auf vier CDs das komplette Aminet-Archiv seit Februar 1995. Und wie bereits die Numero uno ist auch dieser umfassende Compilation-Nachfolger mit massenweise Tools, Utilities, Demos, Games und Shareware jeden Pfennig der geforderten 59,– DM wert! Zu haben bei: **Stefan Ossowskis Schatztruhe, Tel.: 0201/78 87 78**

RUND, PRAKTISCH, GUT

Immer noch werden Amiga-Tools überwiegend auf Disk angeboten, doch auch und gerade im Anwendungsbereich geht der Trend hin zur CD – hier kommen eine Tabellenkalkulation und ein Malprogi als Vorhut.

Wer Zahlen und Kalkulationen immer schön sauber tabelliert oder als Tortengrafik und Balkendiagramm am Screen bzw. als Ausdruck sehen will, wird **TurboCalc** sehr nützlich finden. Zwar liegt das Programm auf CD nur in der Versionsnummer 2.1 vor, während man auf Floppy bereits bei Nummer 3.5 (wurde als Demoversion inkludiert) ist, doch bietet es ausreichend Leistung für den Heimbedarf – zum heimfreundlichen Preis von nur 19,80 DM.

Dagegen deckt **Xi-Paint** auch die Ansprüche der hohen Kunst ab, was sich bereits an der geforderten Hardware erkennen läßt: OS 2.0 und 2 MB RAM setzt das 24-Bit-Malprogramm als Basisausstattung voraus, zu empfehlen sind 6 MB RAM, Turbokarte, Festplatte und Grafikkarte. Leider ist die Installation nicht ganz problemlos, dafür läßt es sich dann ganz wunderbar in 16 Mio. Farben pinseln, malen und zeichnen: Man greift auf eine nur vom Speicherausbau begrenzte Undo-Funktion und hilfreiche Malwerkzeuge zurück oder erstellt aus verschiedenen Bildern ganz neue Kompositionen. In den geforderten 69,– DM sind übrigens zahlreiche Motive bereits inkludiert.

Beide Silberlinge enthalten Anleitung sowie Tutorial auf der Silberscheibe und sind verborgen in: **Stefan Ossowskis Schatztruhe, Tel.: 0201/78 87 78**

KONSOLEN-TUNING

Obwohl es mit dem SX[32] bereits eine feine Computer-Erweiterung für das CD[32] gibt, scheint Mehrbedarf vorhanden – HK-Computer hat was ganz Ähnliches in der Mache!

Genau wie die Konkurrenz-Hardware funktioniert das **Vector Shuttle** ein CD[32] zum A1200-Rechner um, inklusive aller Anschluß möglichkeiten für Floppy, Drucker oder Modem. Dabei verbraucht das Unterstellgerät zwar zusätzlich Platz, doch dafür ist intern dann Raum für das (momentan leider nicht lieferbare) MPEG-Cartridge, eine preisgünstige 3,5"-Festplatte sowie RAM-SIMMs im PS/2-Format. Eine batteriegepufferte Uhr ist im Grundpreis von 499,– DM enthalten, alles weitere erfahrt Ihr demnächst im Test oder direkt bei: **HK-Computer, Tel.: 0221/36 90 62**

PREVIEW

X-FIGHTER

Totgesagte kämpfen länger: Die meisten Mitstreiter des ehemaligen Gütersloher Nobellabels Thalion arbeiten heute zwar bei Blue Byte, doch die einstige englische Filiale ist immer noch unter dem alten Namen aktiv!

Daß ihre neue Klopperei exklusiv auf CD erscheint, hat laut Thalion nichts mit einem aufwendigen Intro, umfangreicher Begleitmusik oder sonstigen Äußerlichkeiten zu tun. Statt dessen wird der Speicherplatz von rund 650 MB dringend für die vorgesehenen acht, jeweils vierköpfigen Prügelteams benötigt – eine vergleichbare Zusammenrottung von Raufbolden war bislang nur beim Team 17-Schlagabtausch „Body Blows Galactic" anzutreffen.

Hinter der nackten Zahl von 24 männlichen und acht weiblichen Unruhestiftern stecken natürlich auch etliche Spezialitäten, die die Mitglieder der einzelnen Gangs verbindet. So schlagen sich die Thais vorwiegend mit fernöstlicher Kampfkunst durch, während die nur optisch einer Clowntruppe ähnelnden Bouncers den Gegner mit brachialer Körperkraft überzeugen wollen. Die Ninjas tun sich durch scharfe Langschwerter hervor, die Greasers benutzen dafür Ketten und Morgensterne – und bei den schaurigen Death People genügt manchmal schon ein finsterer Blick, um empfindsame Kontrahenten in die Flucht zu schlagen…

Des weiteren soll sich X-Fighter durch besonders ausgefeilte Hieb- und Trittfolgen auszeichnen; bis zu zehn davon wird man unmittelbar hintereinander loslassen können. Zum Vergleich: Bei der Konkurrenz ist oft schon nach drei Treffer-Kombis der Ofen aus! So was läßt sich mit Hilfe spezieller Joypad- bzw. Button-Aktion dann nochmals steigern – abhängig vom jeweiligen Abstand zum Gegner wird dieser hin- und hergewirbelt, mit einem Slam zu Boden gestreckt oder von einer riesenhaften Feuerfaust umgemäht. Die Sorge, daß das in der Praxis zu kompliziert ist und auf dem Screen bloß in sinnlose Hektik ausartet, können wir Euch zumindest teilweise schon jetzt nehmen. Unser Vorabmuster spielte sich nämlich bereits recht ordentlich, und gerade die „Super Kombis" motivieren immer wieder zum Weiterprügeln, weil die flott animierte Grafik dabei noch mal einen Präsentationszahn zulegt. Sound wird dagegen erst die Endversion veredeln, und dieses Schicksal teilt er mit einem Spielmodus, der bis jetzt ebenfalls erst als Ankündigung existiert. Dabei steht eine Art Seilziehen zu erwarten, bei dem die Energiebalken beider Kämpfer durch ein gemeinsames Kraft-O-Meter ersetzt werden.

Wann diesen vielversprechenden Worten echte Taten folgen werden, steht leider noch keineswegs fest: Die Programmierer wollen nichts übers Knie brechen und dem Feinschliff besondere Sorgfalt angedeihen lassen, so daß wohl noch viel Schweiß im Byte-Studio fließen wird, ehe X-Fighter unsere Testarena betritt. Na ja, solange nur der Pleitegeier nicht auch noch die englischen Thalionisten erwischt! (rl)

Bei Magic Bytes wetzt man derzeit die Skalpelle, um uns im Januar die CD-Version der hemmungslosesten Wirtschaftssim der digitalen Spitalsgeschichte auf die Bahre zu legen. Wir sind schon ganz krank vor Aufregung…

Wo Sexismus und Kostendämpfung im Gesundheitswesen gemeinsam walten, gelten die Gesetze des Marktes auch bei der Nachschubbeschaffung für den OP – und Beate Uhse darf von einer zweiten Karriere als Klinik-Personalchefin träumen. Doch unter der unzüchtigen Oberfläche haben die reLINE-Programmierer zwar keine ganz normale, aber doch eine erstaunlich komplexe Simulation des Krankenhausbetriebs versteckt: Nachdem man sich beim Makler ein Grundstück ausgesucht hat, investiert man den Rest des spärlichen Ausgangskapitals in die nötigsten Gebäude und Einrichtungen. Anschließend wird auf dem Arbeitsmarkt nach qualifizierten Schwestern und Ärzten Ausschau gehalten, wobei vornehmlich Oberweiten und Golfhandikap die Kriterien der Wahl sind. Alles übrige lernen sie dann schon in der Praxis, während ihr Chef sich inzwischen um wichtigere Verstöße gegen die Standesrichtlinien kümmert. Schließlich muß er im Wettbewerb mit 15 CPU-Konkurrenzanstalten bestehen, was vor allem das Werben neuer Kunden via Flugblätter, ausgesandte Schlägertrupps oder selbst veranstaltete Autorennen erfordert.

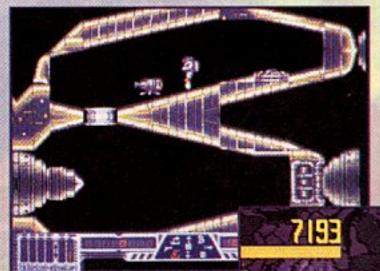
Der bunte Klinikalltag existiert in einer ECS- und einer AGA-Version, die beide kaum verändert auf der CD landen sollen – und warum auch nicht, waren sie doch echte Chartbreaker. Um sich die Wartezeit bis zum Öffnen der Notaufnahme zu verkürzen, empfehlen wir CD[32]-Besitzern inzwischen die Anschaffung eines Floppy-Laufwerks zum Speichern der Spielstände – auf Dauer machen die hiesigen Behandlungsmethoden ohne Heilpausen nämlich noch den Gesündesten krank! (mash)

EXILE

Audiogenics komplexes Schwerkraftdrama von 1991 ist quasi die Apollo 13 unter den Spielen: Nach einem prima Start auf der Test-Rampe havarierte der Titel mangels Marketing im Verkaufs-Orbit – und soll jetzt sicher im Amiga-Silbermeer landen.

Unter Beschuß...

Wie guter Wein hat das Actionadventure der „Thrust"-Erfinder Jeremy Smith und Peter Irvin mit der Zeit an Reife gewonnen und überzeugt nach wie vor durch pure, spielerische Klasse. Um so schöner, daß man die Präsentation der CD-Neuauflage kräftig aufgebohrt, das ausgeklügelte Gameplay aber unangetastet gelassen hat: Der Spieler soll wie gehabt mit einem Jetpack-Astronauten durch die scrollenden Höhlenlabyrinthe des schwerkraftreduzierten Planeten Phoebus düsen, um den Machenschaften des Wissenschaftlers Triax Einhalt zu gebieten. Der böse Wicht hat dort nämlich eine riesige Maschinerie zwecks Erschaffung aggressiver Kreaturen installiert und sein Werk durch eine verwirrende Vielfalt von Schutzschaltern, Teleportern, verborgenen Türen und geheimnisvollen Sammel-Gegenständen vor unerwünschten Eindringlingen gesichert. Die Mission ist damit zwar klar definiert, bloß macht das die Durchführung keineswegs leichter. So sieht sich der schwebende Space-Söldner gleich zu Beginn des Spiels mit Meteoritenhageln und Geschütztürmen konfrontiert, muß an ballernden Robotern, bösartigen Wespen und fiesen Techno-Walkern vorbei. Doch nicht alle Untergrundbewohner sind auf Angriff geeicht, einige lassen sich durch Bestechung und Tausch sogar zur Herausgabe nützlicher Werkzeuge überreden. Gelegentliches Ausprobieren kann da oft hilfreich sein, im allgemeinen sind die zahlreichen (und gemessen an Action-Verhältnissen recht knackigen) Puzzeleien aber stets durch schiere Kopfarbeit lösbar: Wie bekommt man eine Trinkflasche durch eine Tür, die sich bei jedem Annäherungsversuch sofort schließt? Wodurch ist ein schier unzerstörbarer Robbi zu beseitigen, der im Sekundentakt um sich schießt – vielleicht läßt er sich ja in den nahestehenden Teleporter schieben? Was mag sich hinter dem rauschenden Wasserfall verbergen, und wie gelangt man im engen Korridor an einem Wachroboter vorbei, ohne überhaupt eine Waffe im Gepäck zu haben?

Fragen über Fragen, bei deren Lösung unserem Astronauten außer Geschick und Geduld zunächst nur die im Jetpack eingebaute Beam-Funktion helfen kann; sie

Weniger hübsch: das Original-Exil am A500

Wasser löscht Feuer – eines der einfachsten Rätsel

Der Silber-Roboter ist ganz schön angriffslustig

ermöglicht auf Tastendruck das Speichern der aktuellen Position, um später automatisch, jederzeit und pronto dorthin zurückzukehren. Weitere Gerätschaften muß man sich freilich erst zusammensuchen, und da gibt es begrenzt munitionierte Blaster, Plasma-Kanonen, Freezer, Granaten, Schutzschilde oder verstärkte Antriebsaggregate, die allesamt einzeln zu (de-) aktivieren sind und so den Energiehaushalt unterschiedlich stark belasten. Die passenden Power-Rationen sind mal von überwältigten Gegnern zu erhalten, mal liegen sie in Schreibpulten versteckt oder einfach so herum; ebenso wie Schlüssel, rätselhaftes Radioaktiv-Material oder Fernsteuerungen mit verschiedenen Bedienkarten.

Mangelnde Abwechslung ist in dem riesigen und durch keine Levels unterteilten Spielareal also kein Thema, eher schon die etwas gewöhnungsbedürftige Steuerung. Denn schließlich läßt die Schwerkraft nicht bloß den Helden gelegentlich ein wenig hilflos durch die unterirdischen Irrgärten taumeln, sie wirkt sich hier auch auf sämtliche Gegenstände aus – je nach Masse lassen sich die Items mehr oder weniger leicht aufnehmen, bewegen oder werfen. Ja, es ist schon erstaunlich, wie physikalisch exakt hier simuliert wird! Weniger erstaunlich ist, daß die vielfältigen Aktionsmöglichkeiten nicht auf den sechs Buttons des CD32-Pads Platz finden, weshalb seltener benutzte Aktionen wie das Ducken eben umständlich per Menü auszulösen sind. Wesentlich komfortabler klappt das per Tastatur; wohl dem, der also entweder eine Klaviatur an seiner Konsole hat oder am CD-bestückten AGA-Amiga ins Exil geht.

Der sehenswerten Optik ist die verwendete Hardware freilich egal, hier wie dort findet man sich in einer makellos präsentierten Grafiklandschaft wieder. Da läßt sich der sichtbare Bildschirmausschnitt beliebig zentrieren, das Parallax-scrolling ist vom Feinsten und befördert jede Menge netter Details auf den Screen: Funken sprühen im Feuer, beim Baden steigen Luftblasen aus der Wasserpfütze auf, ein explodierendes Tor zerplatzt in Dutzende Splitter. Daß die oftmals ziemlich kleinen Gegner weniger gut animiert sind, machen sie durch Vielseitigkeit und intelligentes Verhalten wett. Die Soundkulisse beschränkt sich dabei auf eine CD-Titelmusik sowie scheinbar schlichte FX, die aber Gegner vorab ankündigen, bei Rätseln für manchen Tip gut sind und so ihren Gutteil zum fesselnden Gameplay beitragen. Letzteres besticht auch durch die relative Unsterblichkeit des Protagonisten, der sich bei bedrohlichem Energieverlust automatisch in Sicherheit teleportiert, um den Lebensbalken aufzustocken. Dazu kommt die jederzeit erreichbare, einbzw. mehrmalige Speichermöglichkeit im batteriegepufferten Backup-RAM oder auf RAM-Disk, wo die Daten allerdings nach Abschalten der Konsole verloren sind.

Unter dem Strich muß man sich somit nur mit dem etwas abgehobenen Grundkonzept anfreunden können, um viele Stunden Spaß an Exile zu haben – demnächst übrigens auch auf AGA-Diskette und dank der auf 40,– DM preisreduzierten Neuauflage des Originals wieder am A500. (rl)

AGA ONLY

Der Teleporter ins Glück?

Ein feines Schüßchen!

EXILE
(AUDIOGENIC)
SCHWERKRAFT-ACTION

80% „ANZIEHEND"

GRAFIK	73%
ANIMATION	77%
MUSIK	69%
SOUND-FX	72%
HANDHABUNG	78%
DAUERSPASS	84%

FÜR GEÜBTE

PREIS DM 79,–

CD

EINGABEMEDIUM	PAD/TASTATUR
SPEICHERBAR	SPIELSTÄNDE
DEUTSCH	NEIN

Wer nach der CD-Umsetzung von „Alien Breed 2 – Tower Assault" gehofft hatte, daß Team 17 auch den neuen Dungeonbraten bei der Versilberung noch mal kräftig nachwürzen würde, erlebt eine kleine Enttäuschung: Die 3D-Action ist hier „nur" genauso genial wie in der Floppy-Ausführung.

Sehr entgegenkommend, dieses Alien!

Gleich raucht's!

Kampflustige Monster, monströse Kämpfe

Diese Schlucht ist verrucht

Also kein minutenlanges Intro und keine CD-Musik, ja selbst das hochdramatische Titelbild erscheint völlig lautlos auf dem Screen. Schade eigentlich, denn Silberscheiben sind doch im Prinzip die idealen Notenträger. Nun gut, zumindest stört dann auch keine unpassende Melodie den dicht gewobenen und äußerst effektvollen Geräuschteppich…

Kommen wir zu den guten Nachrichten, sprich, dem packenden Gameplay: Genau wie bei den bisherigen „Alien Breed"-Zockereien findet der Spieler sein digitales Alter ego samt der überlebenswichtigen Knarre in einem verzweigten Labyrinth wieder, das von angriffslustigen Außerirdischen aller Art nur so wimmelt. Diesmal wird der Kampf um Leib und Leben aber nicht mehr in der scrollenden Draufsicht gezeigt, statt dessen ist das Geschehen direkt aus der Perspektive des futuristischen Kammerjägers zu sehen. Während man durch die flüssig gescrollten und komplett texturierten 3D-Gänge läuft, muß man in erster Linie überleben, zweitens feindliches Alienleben vernichten und drittens diverse Sonderaufgaben erledigen. Letztere wechseln in den 16 Levels natürlich, aber meist geht es darum, verschiedenfarbige Schlüssel zu finden, allerlei Gerätschaften zu aktivieren oder Geheimgänge auszukundschaften.

Etwas konkreter heißt das, man setzt Plattform-Aufzüge und Teleporter in Betrieb, durchleuchtet Wasserbecken nach verborgenen Items, erforscht verwinkelte Korridore und befriedet weite Säle vom geschützten Balkon-Unterstand aus. Auf Automapping muß der vielbeschäftigte Söldner dabei leider verzichten, dafür erhält er aber viel Unterstützung durch die eingesammelten Gegenstände: Unterwegs finden sich Energieriegel, Munitionspacks und selbstverständlich auch die entsprechenden Ballermänner, nämlich Plasmakanonen, Lasergewehre oder Granatwerfer. Sobald man die unterschiedlich effektiven Flinten erst mal in Besitz genommen hat, läßt sich jederzeit zwischen ihnen hin und her schalten.

Bisher kennt man das alles auch von „Gloom" oder „Fears", doch der brütende 3D-Ali hat schon noch mehr zu bieten; vor allem eine spannungsgeladene Atmosphäre, wie sie sonst nur in den besten PC-Dungeons aufkommt! Dazu tragen viele Kleinigkeiten ihr Scherflein bei, beispielsweise die im Vergleich zu „Fears"

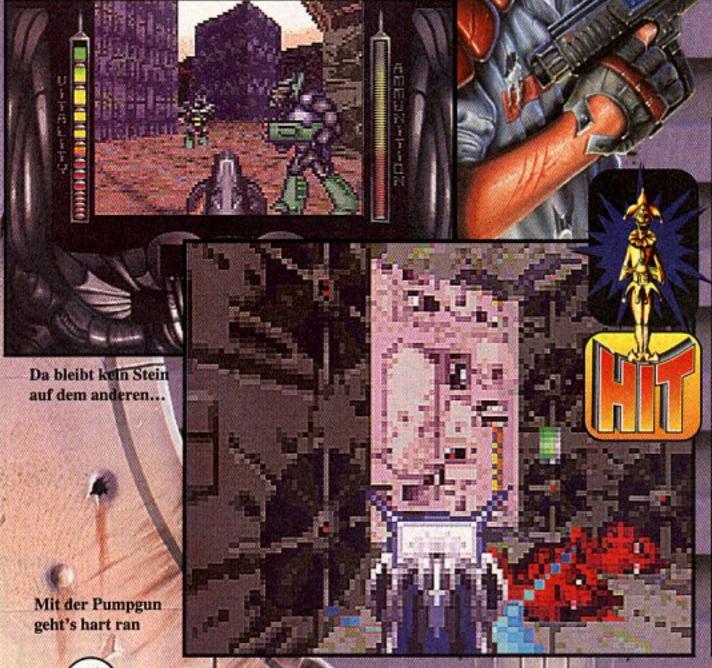
wesentlich bessere, automatische Zielfunktion, welche die Gegner unbarmherzig ins Visier nimmt. Außerdem lassen sich Benzinfässer als Explosivkörper mißbrauchen, überdachte Balkons bieten Schutz vor Kugelhagel, und die Gegenseite entwickelt eine beachtliche Kreativität bei ihren Angriffen – mit Geschick und etwas Überlegung übersteht man sie trotzdem ohne Energieverlust. Hier schlägt auch die Stunde der bereits eingangs lobend erwähnten FX: Hinter Türen lauernde Monster verraten sich oft durch ihre Geräusche, was aber auch umgekehrt funktioniert. Außerdem hören sich die Schritte je nach Untergrund ganz anders an, und bei den ebenfalls anstehenden Tauchgängen nimmt man die Umweltgeräusche nur noch (realistisch) gedämpft wahr.

Nachdem zu so einem intelligent gemachten Game standesgemäß auch schlaue Gegner gehören, braucht der Spieler eine durchdachte Steuerung mit vielen Aktionsmöglichkeiten (Ducken, Laufen, zwei verschiedene „Seitwärts-Schleicher" etc.), damit die Balance wieder stimmt. Die vorliegende geht per Pad sehr gut von der Hand und profitiert zusätzlich von einer eventuell am CD³² angestöpselten Tastatur. Damit sind wir auch schon bei der Hardware gelandet, also gleich noch ein paar einschlägige Hinweise: Ein mit Fast-RAM oder Turbokarte beschleunigter (und natürlich CD-tauglicher) A1200/4000 stellt hier die erste Wahl dar, denn nur dann fließt die voll texturierte 3D-Umgebung wirklich butterweich dahin. Doch auch im Falle eines schwächeren Equipments bestehen etliche Möglichkeiten, um das Grafiktempo auf Vordermann zu bringen. So kann man die Boden- bzw. Deckentexturen abstellen oder vom Vollbild (das entgegen anderslautenden Berichten sehr wohl existiert!) zu einem kleineren, hübsch umrahmten Sichtfenster wechseln.

Was es da auf dem Screen zu sehen gibt, sucht momentan im Genre ohnehin seinesgleichen: Gebäude spiegeln sich im Wasser, Korridore haben durch ihre wirkungsvolle Schattierung eine enorme räumliche Tiefe, die Wände sind mit abwechslungsreichen Tapeten verziert, und leuchtende Explosionen setzen den Bildschirm in Flammen. Dazu gibt es transparente Fenster, schnörkelige Wendeltreppen und gekrümmte Flächen, die diese 3D-Dungeons um einiges realistischer aussehen lassen als vergleichbare Konkurrenz-Kerker. Weniger Lob haben sich die Grafiker lediglich für die doch recht grobpixelige Auflösung und den arg tiefen Griff in den Farbtopf verdient – manchmal tut man sich ein wenig schwer, Feind und feindliche Umgebung zu unterscheiden.

Bliebe noch zu erwähnen, daß sich der Blutgehalt erfreulicherweise in Grenzen hält und daß zwei Alienjäger heiße Nullmodem-Schlachten an separaten AGA-Rechnern ausfechten dürfen. Also zwei Gründe mehr, den genialsten Alienbraten aller Zeiten schleunigst in die heimische CD-Röhre zu schieben! (rl)

Da bleibt kein Stein auf dem anderen...

Mit der Pumpgun geht's hart ran

ALIEN BREED 3D	
(TEAM 17)	
3D-DUNGEONACTION	
87% „PACKEND"	
GRAFIK	82%
ANIMATION	85%
MUSIK	–
SOUND-FX	91%
HANDHABUNG	82%
DAUERSPASS	90%
FÜR GEÜBTE	
PREIS	DM 79,–
CD	

EINGABEMEDIUM	PAD/TASTATUR
SPEICHERBAR	LEVELCODES
DEUTSCH	ANLEITUNG

BRANDHEISS!

Games

Titel	Preis
Alien Breed Tower Assault	39,95
Alien Olympics *	**69,95**
ATR – All Terrain Racing	49,95
Aufschwung Ost	69,95
Base Jumpers *	39,95
Bazooka Sue *	79,95
Behind the Iron Gate	59,95
Bling! (2 MB RAM, Festplatte)	89,95
Colonization (dt.)	79,95
Dawn Patrol (dt.)	69,95
Delphine Classic Collection (u.a. Flashback)	59,95
Der Meister (dt.)	49,95
Der Reeder (dt.)	89,95
Die Nordländer *	**69,95**
Dream Web	69,95
Erben der Erde	59,95
F1 World Championship Edition	69,95
FIFA Soccer	59,95
Flight of the Amazon Queen	69,95
Hanse - Die Expedition	39,95
Hattrick (Bundesliga Manager 3.0)	89,95
Hattrick (BM 3.0) Supporter	59,95
Hattrick (Ikarion) *	69,95
Jungle Strike	69,95
Kingpin – Arcade Sports Bowling	29,95
Kings Quest 6 (dt.)	69,95
Kolumbus	79,95
Lords of the Realm	69,95
Lothar Matthäus Super Soccer	49,95
Mad News	79,95
Oldtimer	49,95
Pizza Connection	89,95
Pole Position (dt.) *	**89,95**
Primal Rage *	79,95
Quarter Pole (dt.) *	69,95
Rally Championships (ab A500+)	49,95
ranTrainer	79,95
Roadkill *	59,95
Sensible Golf	69,95
Speris Legacy *	59,95
Stardust Special Edition *	29,95
Super Skidmarks	59,95
Super Street Fighter 2	59,95
Theme Park (dt.)	69,95
Tiny Troops *	**69,95**
Top Gear 2	49,95
Whales Voyage 2	89,95
Willy Lembkes Fußball Manager *	59,95
Zeewolf	79,95
Zeppelin (dt.)	79,95

Games speziell für A1200

Titel	Preis
Alien Breed 3D	59,95
Bling! (3 MB RAM, Festplatte)	89,95
Der Seelenturm	79,95
Dschungelbuch *	**69,95**
Dungeon Master 2 *	79,95
Elite 3 (1st Encounters) *	79,95
Fears	79,95
Front Lines (dt.) *	69,95
Guardian	49,95
Pinball Illusions	69,95
Pinball Mania	**59,95**
Sim City 2000 (4 MB RAM, Festplatte)	69,95
Super Street Fighter 2	59,95

Amiga CD 32

Hier nur eine kleine Titel-Auswahl – weitere erfragen!

Titel		Preis
Alien Breed 3D *		59,95
Elite 3 (1st Encounters) *		79,95
Erben der Erde *		59,95
Fears *		**79,95**
Fury of the Furies	SONDERPOSTEN	19,95
Pinball Illusions		69,95
Roadkill *		59,95
Speedball 2		39,95
Super Skidmarks		59,95
Syndicate		**69,95**
Theme Park (dt.)		79,95
Game Pad speziell für CD 32		39,95

Preishits (solange Vorrat reicht!)

Titel		Preis
Alien Breed Special Edition		29,95
Arcade Pool		29,95
A-Train (incl. Construction Kit)		49,95
B-17 Flying Fortress		39,95
Battlehawks 1942		39,95
Chuck Rock 2 – Son of Chuck		19,95
Civilization		39,95
Crystal Dragon (dt.)	**SONDERPOSTEN**	**29,95**
DarkSeed		39,95
Das Schwarze Auge – Schicksalsklinge		49,95
Death or Glory (dt.)	SONDERPOSTEN	29,95
Der Patrizier		49,95
Desert Strike		29,95
D/Generation (nur für A1200)		29,95
Die Siedler		49,95
Dogfight		39,95
Dune (dt.)		39,95
Dune 2 (engl.)		29,95
Eishockey Manager		29,95
Elite 2 (dt.)	SONDERPOSTEN	19,95
Epic		29,95
F-1		29,95
F-19 Stealth Fighter		39,95
F-117 A Nighthawk		39,95
Fields of Glory		**39,95**
Formula 1 Grand Prix	SONDERPOSTEN	19,95
Gunship 2000		39,95
Indiana Jones 3 Adventure (dt.)		39,95
Indiana Jones 4 Adventure (dt.)		49,95
Indianapolis 500		39,95
Ishar 1 (ab A500+)		19,95
Ishar 2 (ab A500+)		29,95
Ishar 3 (ab A500+)		39,95
Legend of Valour		29,95
Lothar Matthäus		29,95
Manchester United Premier League		39,95
Monkey Island 1 (dt.)		39,95
M.U.D.S.		**19,95**
North & South		29,95
Pacific Islands (dt.)		39,95
Pinball Magic		29,95
Pirates		29,95
Populous 2		39,95
Powermonger		29,95
Prince of Persia		39,95
Red Baron		39,95
Reunion (dt.)		19,95
Sim Ant, Sim Earth		je 39,95
Sink or Swim		19,95
Space Quest 4		19,95
Starlord	SONDERPOSTEN	19,95
Syndicate (engl.)		29,95
Tornado		39,95
Traders		19,95
Turbo Trax	**SONDERPOSTEN**	**39,95**
Turrican 2		19,95
UFO – Enemy Unknown		39,95
Wing Commander (dt.)	SONDERPOSTEN	19,95
Whizz (ab A500+)	SONDERPOSTEN	29,95
Zak Mac Kracken		39,95

Zubehör

Artikel	Preis
externe 3,5"-Diskettenstation	129,–
ext. Festplatten für A500, z.B. 545 MB	ab 699,–
Maus für alle Amigas	39,95
RAM-Erw. auf 1 MB mit Uhr für A500	59,95
RAM-Erw. auf 2,3 MB mit Uhr für A500	**199,95**
RAM-Erw. auf 2 MB mit Uhr für A500+	89,95
RAM-Erw. auf 2 MB mit Uhr für A600	109,95
Scartkabel (Amiga an TV mit Scart-Buchse)	25,95
3,5" MF 2DD	ab 5,99

Joysticks

Artikel	Preis
Competition Pro Joystick	ab 24,95
Competition Pro Mini Joystick	ab 19,95
Control Pad	**19,95**
Gravis Switch Joystick	19,95
Quickjoy I	7,95
Quickjoy Supercharger	19,95
Quickjoy TopStar	39,95

Unser Tip des Monats:

Mad News

Jetzt können Sie Schlagzeilen machen!

Ikarion präsentiert die erfolgreiche Wirtschaftssimulation jetzt endlich auch für den Amiga! Als Newcomer in der Zeitungsszene müssen Sie sich gegen zwei Konkurrenten durchsetzen.

79,95

Kaum zu glauben!

Zwei Originale von Microprose zu unschlagbar günstigen Preisen!

Grand Prix 19,95

Starlord 19,95

Jetzt oder nie!

Gravis Joystick

Das Original gibt's jetzt zum absoluten Hammerpreis! – nur solange Vorrat reicht –

19,95

Media Point

Nun endlich auch in Hamburg

Berlin – Neukölln
Jonasstraße 28/29
Tel.: (030) 621 60 21
U-Bahn 8 Leinestraße
Bus 144

Berlin – Steglitz
Bismarckstraße 63
Tel.: (030) 794 72 131
S-Bahn 1 Feuerbachstr.
Bus 170, 181, 182

Media Point

Hamburg – Harvestehude
Grindelberg 73-75
Tel.: (040) 429 11 139
U-Bahn 3 Hoheluftbrücke
Bus 35, 102

Berlin – Friedrichshain
Petersburger Straße 94
Tel.: in Vorbereitung!
U-Bahn 5 Rth. Friedrichsh.
Tram 20, 21 Bersarinplatz

Berlin – Spandau
Nonnendammallee 82
Tel.: (030) 381 17 20
U-Bahn 7 Rohrdamm
Bus 127, 204

Berlin – Tegel
Brunowstraße 10
Tel.: in Vorbereitung!
U-Bahn 6 Alt-Tegel
Bus 224, 514

Media Point Vertriebs GmbH – Versandzentrale
Bismarckstraße 63 – 12169 Berlin (Steglitz)
Telefax (030) 794 72 199

Telefonische Bestellannahme:

(030) 794 72 111

Persönliche Annahme: Mo-Fr 8.00-20.00 Uhr, Sa 9.00-18.00 Uhr

Autom. Ansagedienst für aktuelle Angebote: (030) 622 85 28
BTX – Bestell-, Neuheiten- und Infoservice unter: Media Point#

* bei Drucklegung noch nicht erschienen! Alle Preise in DM inclusive 15% MwSt. Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten! Es gelten unsere Allgemeinen Geschäftsbedingungen, die wir auf Wunsch gerne vorab zusenden.
Versandkosten: Vorkasse: 6,95 DM – Kreditkarte: 9,95 DM – Nachnahme: 9,95 DM + 3,– Post-NN-Gebühr ab 250,– DM Bestellwert versandkostenfrei! – Ausland nur gegen Vorkasse zzgl. 15,– DM
Kreditkarten: der einfachste und bequemste Weg für Ihre Versandbestellung! Anrufen, Kartennummer und Gültigkeitsdatum durchgeben und Ihre Bestellung geht Ihnen ohne lästige Nachnahme zu.

BOMB SOFTWARE

Aufwand, dein Name ist Joker: Zwei Redakteure warfen ihre miserablen Französischkenntnisse für dieses Interview mit dem „Bomber" Frederic Heintz zusammen – und als kleine Zugabe befragten sie gleich noch Guido Henkel, der hierzulande über Attic die Spiele der jungen Company vertreibt.

Das Schicksal zeigte sich dabei wieder mal von der ironischen Seite, denn im Gespräch stellte sich heraus, daß der französische Spieleprogrammierer nicht nur recht gut Englisch, sondern sogar leidlich Deutsch spricht! Tja, hinterher ist man immer schlauer, aber Ihr sollt trotzdem schon vorweg ein paar Infos erhalten: Der 22jährige Informatikstudent Frederic Heintz wohnt noch bei seinen Eltern und hat zusammen mit ein paar Kumpels den Ballerdungeon „Fears" gebaut – die derzeitige Speerspitze des Genres, sowohl auf dem A1200 als auch am CD[32]. Daneben macht er immer noch Demos, und zwar für die Gruppen „Complex" beziehungsweise „Bomb".

?: *Hallo, Frederic. Bomb Software, wer ist das außer dir?*

FH: Für die Programmierung bin ich dort zuständig, den Sound macht Mathieu Berthaud, und vier meiner Kumpels schwingen den Zeichenstift: Laurance Sebire, Stephane Elbaz, Corentin Jaffre und Carlos Pardo.

?: *Das sind aber viele Grafiker! Vor allem für ein Spiel wie „Fears", das zu 99 Prozent aus Texturen besteht...*

FH: Man braucht natürlich nicht unbedingt so viele, aber ich arbeite eben gerne mit meinen Freunden zusammen.

?: *Und mit welchem Computer arbeitest du am liebsten?*

FH: Ich besitze einen A1200 mit 68030-CPU/50 MHz, 4 MB Fast-RAM und einer 500-MB-Festplatte. Ein Amiga mit 68060- oder RISC-Prozessor, True Colour-Grafik und verbessertem Chipset wäre allerdings mein Traum.

?: *Hast du denn schon eines der neuen 1200er-Modelle?*

FH: Ja, mein englischer Distributor Manyk hat es mir geschickt, damit ich einen Patch oder Update für „Fears" entwickeln kann, nachdem es dabei ja leider Probleme mit dem Trackloading gibt.

?: *Mit welcher Software arbeitet ihr, und was würdest du angehenden Programmierern aus deiner Erfahrung heraus empfehlen?*

FH: Ich benutze den „ASM-One Assembler", meine Mitstreiter malen mit „D-Paint" und musizieren mit „Pro Tracker". Mein Tip für Anfänger ist simpel: Glaubt an das, was ihr tut, selbst wenn es etwas länger dauert – auch „Fears" wurde nicht an einem Tag geschrieben!

?: *Und was kommt von euch als nächstes, etwa „Fears 2"?*

FH: Das auch, aber noch stärker fasziniert mich die Vorstellung einer 3D-Version von „Dynablasters". Schließlich habe ich jahrelang selbst alle „Bomberman"-Spiele dieser Welt gezockt, und ich habe auch schon eine Idee, wie sich der Spaß noch steigern ließe – aber das ist vorläufig alles streng geheim!

?: *Verrätst du uns wenigstens das Geheimnis der Entstehung von „Fears", es gab da ja auch mal eine PD-Version mit viel bescheidenerem Aussehen und winzigem Grafikfenster?*

FH: Ja, ursprünglich war es sogar ein reines Demo, das ich für eine Szeneparty in Dänemark noch verbessert habe. Dort sprachen mich die Leute von Manyk Software darauf an, die inzwischen auch den Vertrieb für uns in Großbritannien übernommen haben. In Deutschland werden wir von Attic betreut, das sind übrigens sehr nette und kooperative Jungs.

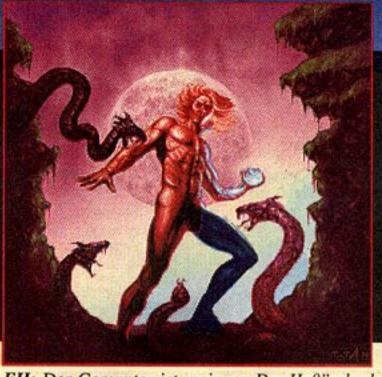
?: *Kommen wir langsam zum indiskreten Teil des Gesprächs – woher kannst du eigentlich so gut Englisch?*

FH: Das kommt wohl durch das Computern, und ihr helft mir ja auch immer wieder mit euren Französischkenntnissen aus. Obwohl ich sogar ein bißchen Deutsch spreche...

?: *Was, wie, woher?!*

FH: Ich hatte es vier Jahre lang in der Schule, und „prima" war das erste Wort, das ich lernte. Außerdem war ich zweimal bei deutschen Gastfamilien; einen Monat in Bonn und das andere Mal in der Nähe von Bochum. Aufgefallen ist mir das viele französische Essen bei euch – ich dachte, ihr mögt nur Schwarzbrot und so, dabei eßt ihr auch dieses ungesunde Baguette!

?: *Woher denn, in der Redaktion gibt's jeden Tag Pizza und einmal pro Woche vitaminreiche Weißwürste. Aber das wird jetzt zu kompliziert, verrate uns doch lieber noch deine Hobbies.*

Die Angst lauert hinter jeder Ecke: Fears

Gespräche mit Prominenten von gestern, heute und morgen

Ein Complex-Demo

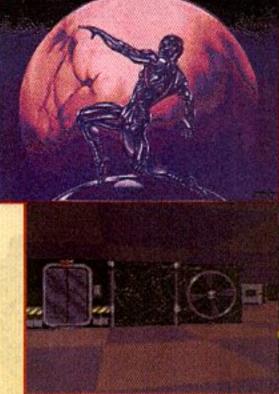
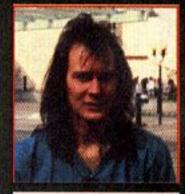
FH: Der Computer ist mein größtes Hobby. Außerdem habe ich eine Vorliebe für Paintball-Duelle in der freien Natur und angeblich einen sehr schlechten Musikgeschmack. Seit mich ein Freund mit dem Rap-Virus infiziert hat, höre ich nämlich am liebsten französischen Hip Hop à la NTM.

?: *Wie sieht dein sonstiges Privatleben aus, doch nicht etwa wie in dem französischen Film „Der Haß", der bei uns gerade angelaufen ist?*

FH: Ganz so schlimm ist es nicht! Freunde von mir sind allerdings schon mal nachts unterwegs und verbreiten ihre Graffiti und Tags hier in den Pariser Vorstadtghettos. Ich sehe mir da lieber Filme mit tollen Computereffekten an, etwa „Jurassic Park", „Star Wars", „Indiana Jones" oder „Judge Dredd".

?: *Und deine Vorlieben auf dem Computer?*

FH: Meine Favoriten heißen ungefähr in der Reihenfolge „Die Siedler", „Chaos Engine", „Stunt Car Racer", „Pinball Dreams" und „Alien Breed".

?: *Dann bedanken wir uns herzlich für das erste dreisprachig geführte Interview in unserer Verlagsgeschichte – und wünschen uns noch viele tolle Games von dir!*

Der Mann ohne Angst: Guido Henkel

Wie oben angekündigt, haben wir uns auch kurz mit Guido Henkel unterhalten, dessen Firma Attic die Bomb-Soft bei uns vertreibt:

?: *Hi, Guido, wie ist es zu der bombigen deutsch-französischen Zusammenarbeit gekommen?*

GH: Vor einigen Jahren lernte ich auf einer Computermesse in England Keith Wadham kennen, der dort „Elvira" für Horror Soft präsentierte. Als er dann vor einigen Monaten Manyk Software gründete, sprach er mich auf den deutschen Vertrieb von „Fears" an. Weil mich das Spiel sofort überzeugt hat, sagte ich ihm zu.

?: *Hast du deine Entscheidung schon bereut?*

GH: Iwo, von einem richtig guten Amiga-Spiel kann man nach wie vor anständige Stückzahlen absetzen, wenn man nur will. Mit der richtigen Unterstützung durch Amiga Technologies hätten wir sogar noch viel mehr verkaufen können: Der ganze Ärger mit den neuen 1200er-Modellen wäre vermeidbar gewesen, wenn uns die Jungs rechtzeitig ein Testgerät gestellt hätten – worum wir sie wochenlang gebeten haben!

?: *Hoffen wir, daß sich dieses Problem bald in Wohlgefallen auflöst – uns allen und nicht zuletzt dem Amiga wäre es zu wünschen!* (mm/rl)

Ein Beispiel für die demologische Seite von Bomb Software

Fears

CRACK

THE VERY WEIRED DR. FREAKSHOW

Ab jetzt machen Sie
Schlagzeilen!
Mad News
Endlich auch auf Ihrem Amiga!
Die Fachpresse ist begeistert!
AMIGA GAMES 11/95: Eine erfrischende Gratwanderung zwischen Sarkasmus und Frechheit!...verspricht stundenlange vergnügliche Unterhaltung 85% AMIGA GAMES AWARD
PC PLAYER: Das Szenario ist herrlich albern, die Grafik stilvoll, der Humor erfrischend und endlich gibt es mal ein innovatives Spielziel...
AMIGA JOKER 12/95: Eine äußerst lustige und komplexe, wirklichkeitsnahe Wirtschaftssimulation
AMIGA MAGAZIN 1/96: Spiel des Monats
POWERPLAY: MAD NEWS verbindet anspruchsvolle Simulationszusammenhänge mit einem Höchstmaß komprimierten Abdreh-Humors – eine gelungene Mischung.
Ikarion Software GmbH
Bahnhofstraße 18-20 • D-52064 Aachen
Telefon: (0241) 470 150
Telefax: (0241) 470 15 25

Aus Bad Bocklet sind so viele Kunstwerke bei uns eingetrudelt, daß Daniel Hartlehnert hier gleich doppelt vertreten ist. Als erstes begleiten wir ihn auf seinem romantischen Ausflug ins „Middleage".

Dieser heiß umkämpfte Comic entstammt den Bewerbungsunterlagen unseres Neu-Redakteurs Markus Ziegler aus Plochingen (siehe „Betriebsgeheimnis") – kein Wunder, daß der Junge engagiert wurde!

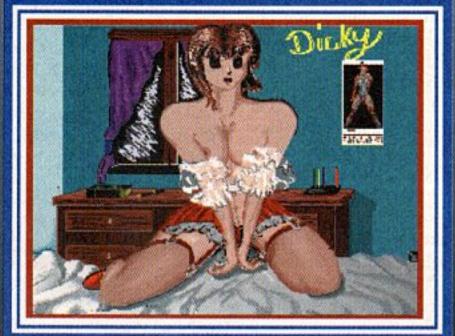
Der „Eye-Spy" ist ebenfalls Daniel Hartlehnerts A1200 entsprungen, der trotz aufwendiger Tuning-Maßnahmen und „Maxon Cinema 4D" satte 11,5 Stunden lang an dieses magische Auge und das mittelalterliche Büro hingerendert hat.

Die Frage der Ehre hat Henry Maske mittlerweile zu seinen Gunsten beantwortet. Die dabei erlittenen Blessuren retuschierte Felix Mökel aus Berlin elegant mit einem A1200 und „DPaint IV AGA" aus seinem Siegerantlitz...

Joker Galerie

Daß ein A1200 plus „DPaint IV AGA" jedes Kapitänspatent ersetzt, zeigt uns Carl Christian Osterhorn mit seinem stimmungsvollen Bild „Sailing". Wie passend, stammt der Künstler doch aus der Hansestadt Bremen.

Die Hitze wird langsam unerträglich, selbst das Meer plätschert träger als sonst an den glühend heißen Sandstrand – und das alles leider nur am anderen Ende der Welt! Tja, das nennt man dann wohl…

EINE SCHÖNE BESCHERUNG

Andreas Kühne aus Föritz steht auf Süßes: Sein bezauberndes „Sweet Girl" hat er mit einem A1200 und „DPaint IV AGA" auf die Bettkante gelockt – vielleicht sollten wir's auch mal mit der Methode probieren?!

Aber wenigstens auf Euch kann man sich sommers wie winters verlassen! Da wollen auch wir nicht kleinlich sein: Unter allen Galerie-Einsendern wird wieder ein prächtiges Stück Software verlost, nämlich Black Legends tiefsinniges Adventure **DER SEELENTURM**. Also gebt Eurem Lebkuchenherz einen Stoß und überrascht uns mit vielen neuen Bildern! Ob digital erzeugt und auf Disk gespeichert oder nach alter Väter Sitte zu (unliniertem!) Papier gebracht, ist uns dabei T-Shirt wie Boxershorts. Nur **SELBSTERDACHT UND SELBSTGEMACHT** muß das Kunststück sein, wenn es der Weltöffentlichkeit vorgestellt werden soll – was Ihr uns bitte mit Eurem guten Namen bestätigt. Eine Extrafreude macht Ihr uns mit einer kurzen Angabe des verwendeten Handwerkszeugs, während das Rückporto in Eurem ureigenen Interesse beiliegen sollte, falls Ihr Wert auf ein Wiedersehen legt. Alles zusammen geht an die folgende Adresse:

Joker Verlag
„Joker Galerie"
Bretonischer Ring 2
D-85630 Grasbrunn

Man muß kein Millionär sein, um Schloßherr auf Schermbeck zu werden: Holger Dittrich hat dazu einfach seinen A500 mit 1 MB RAM angeworfen und das repräsentative Anwesen dann mit „DPaint III" hochgezogen.

AKTION LESERTEST

PINBALL ILLUSIONS

13 Jahre mußte Philipp Schäuble aus Gaggenau auf die CD-Version des Mega-Flippers von Digital Illusions warten – aber schon nach 24 Minuten wußte er, daß er sein neues Lieblingsspiel gefunden hatte!

Nach „Pinball Dreams" und „Pinball Fantasies" beglückten uns die Flipper-Profis von Digital Illusions mit ihrem dritten Werk – und sie haben sich einmal mehr selbst übertroffen!

Das Spiel wußte ja schon am A1200 zu gefallen, nun begeistert es auch am CD³². Zwar stehen nur noch drei Tableaus zur Verfügung, doch wird mangelnde Quantität mit Qualität wieder wettgemacht, zudem soll der vierte Tisch bald als preiswertes Update folgen. Doch zurück zur Gegenwart, denn „Law'n Justice", „Babewatch" und „Extreme Sports" haben es alle faustdick hinter den Paddles: Einmal geht es um Gangsterhatz, Bombenentschärfen und Verfolgungsjagden per Auto oder Luftkissenboot. Motivationssteigernd wirkt sich auch die Scoreanzeige am oberen Bildrand aus, auf der animierte Bildchen zu sehen sind. Und wenn dann ein Polizist zwei Ganoven jagt und darauf die Meldung erscheint, daß man den doppelten Bonus eingeheimst hat, macht das schon Laune. „Babewatch" dreht sich um allerlei Strandvergnügen, aber auch beim Gewichtheben, Surfen oder Autorennen darf man seine Künste unter Beweis stellen – den Höhepunkt stellt ein Kasinobesuch dar. „Extreme Sports" rundet schließlich das Geschehen ab, wenn beim Bergsteigen oder Turmspringen richtig Freude aufkommt. Vor allem dann, wenn eine Stimme in astreiner Sprachausgabe lautstark fordert: „Let's do some wild Bungee-Jumping!"

Womit wir auch schon bei der Technik sind, denn fast ständig verteilt der Computer lobende Worte oder tadelt mit Sprüchen wie „Oh No!". Dazu hat selbstverständlich jeder Flipper eigene FX und Musik, wobei die Tracks das Beste sind, was man auf einem CD³² jemals gehört hat: Düstere Synthie-Klänge, heitere Strandmelodien und dramatische Sportsounds sind zu hören.

Die Grafik ist mit der Diskversion identisch, die Steuerung klappt per Pad (mit dem man auch zoomen oder rütteln kann) aber noch eine Ecke besser. Die mit Spannung erwartete Multiballoption ist ebenfalls klasse gelungen – bis zu drei Bälle darf man über den dann verkleinerten Bildschirm jagen.

Kurzum, Pinball Illusions bietet monatelangen Spaß und hat auch nach langem Spielen noch Überraschungen parat. Fazit: Grafik top, Sound (fast) perfekt und nicht zuletzt dank des klasse abgestuften Schwierigkeitsgrades riesig viel Gaudi – vielleicht das CD³²-Spiel 95!

(Philipp Schäuble)

DIE AKTION GEHT WEITER!

Die stille Adventszeit ist genau richtig, um uns schon vor dem Fest mit einem rund eine Schreibmaschinenseite umfassenden Test eines maximal ein Jahr alten Amiga-Games zu beschenken! Vergeßt bitte nicht die Altersangabe, ein Paßbild und Eure Bewertung, schon geht dann unter Ausschluß des Rechtswegs die Post ab an den:

Joker Verlag
„Aktion Lesertest"
Bretonischer Ring 2
D-85630 Grasbrunn

PINBALL ILLUSIONS
DIGITAL ILLUSIONS/21ST CENTURY ENTERTAINMENT

LESERWERTUNG		ORIGINALWERTUNG
90%		89%
81%	GRAFIK	82%
85%	ANIMATION	85%
95%	MUSIK	96%
91%	SOUND-FX	88%
93%	HANDHABUNG	90%
90%	DAUERSPASS	88%

Primal Rage

Selbst die tödlichsten Kombattanten und noch die turboschnellsten Straßenkämpfer wirken wie giftige Gartenzwerge gegen die Prügel-Saurier aus dem Time Warner-Zoo – auch wenn sich schnell herausstellt, daß mit Größe allein kein Blumentopf im digitalen Kampfsport zu gewinnen ist…

Sauron kommt zur Sache

Die vorsichtig ausgedrückt völlig hirnrissige Hintergrundstory um den Vormachtkampf schockgefrorener Ur-Götter wollen wir Euch und uns ersparen, statt dessen verlieren wir zum Einstieg lieber ein paar Worte über die interessante Entstehungsgeschichte des Automaten-Originals. Dem seit kurzem komplett zum Time Warner-Konzern gehörigen Coin Op-Veteranen Atari Games war da seinerzeit nämlich kein Aufwand zu groß und die beste Technik auf dem Markt immer noch nicht gut genug!

Also hat ein 30köpfiges Team unter der Leitung von Dennis Harper und Jason Leong für die Animation der Dinos eigens ein aufwendiges Stop-Motion-Verfahren entwickelt: Von Hand gebastelte Drahtmodelle, die mit einer Latexhaut überzogen und dann zur Airbrush-Kosmetikerin geschickt wurden, standen am Anfang. Anschließend fotografierte man die einzelnen Bewegungsphasen und digitalisierte sie Bild für Bild, bis die Riesenechsen schließlich am Computermonitor das Laufen und Kämpfen lernten. Jeder Schritt, jeder Tritt und jeder Hieb setzte sich damit tatsächlich aus einem guten Dutzend Bilder zusammen – multipliziert man das mit den rund 70 verschiedenen Bewegungsarten der Urviecher, kommt man auf etwa 25 Megabyte allein für die Animationen!

Wer nun einwendet, daß dafür niemals genügend Platz auf den drei Disketten dieses Games sein kann, hat natürlich recht: Vom mächtigen T-Rex Sauron über den King Kong-Ableger Blizzard bis hin zum Kobrasaurier Vertigo haben alle sieben Kampfechsen Federn lassen müssen, sprich, an Farbe und Geschmeidigkeit in der Bewegung eingebüßt. Auch die Zwischenanimationen der Arcade-Fassung wurden am Amiga durch Standbilder ersetzt, und auf dem einst quicklebendigen Charakterauswahlscreen rührt sich ebenfalls nichts mehr. Darunter leidet natürlich die gesamte Atmosphäre des Spiels – vor allem auf dem A500, wo das Geschehen nur mehr träge dahinplätschert. Annehmbar ist das Tempo erst auf Rechnern mit 68020-Prozessor wie dem A1200, doch auch dort ruckeln die bläßlichen Hintergrundmotive (Wald, Eiszeit, Vulkan etc.) lustlos und ohne jede Parallax-Perspektive zur Seite.

Leider bleibt die auch gegenüber der PC-Version erkennbar abgespeckte Grafik nicht die einzige Enttäuschung, denn die anno Arcade noch mitreißende Begleitmusik ist ziemlich müde geraten, und das Handling des Games nervt durch Umständlichkeit. So kennt Primal Rage keine HD-Installation, dafür besitzt es einen unglaublich kapriziösen Kopierschutz, der selbst Originale gelegentlich für Raubkopien hält und konsequenterweise zum Abstürzen bringt. Von der Verwendung des hier besonders gefährdeten Zweitlaufwerks muß

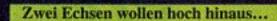
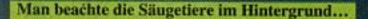
Vorarbeiten an der Modellpuppe

Gleich gibt's eins auf die Kralle!

Keilzeit in der Steinzeit

Zwei Echsen wollen hoch hinaus…

Man beachte die Säugetiere im Hintergrund…

Kampf dem Chamäleon-Saurier

man daher abraten, auch wenn ohne pro Auseinandersetzung mindestens zwei Diskwechsel fällig sind. Es können sogar bis zu fünf werden, falls sich ein zweiter Spieler via Feuerknopfdruck in einen laufenden Solokampf einklinkt und daraufhin vom Rechner zur Charakter-Auswahl geschickt wird.

Wen wundert's da noch, daß die Steuerung ebenfalls so ihre Macken hat. Den zweiten Pad-Button wollte unser Testmuster nämlich trotz entsprechender Option nur widerwillig unterstützen – verwendet man deshalb aber bloß einen, erlebt man eine haklige und zähe Klopperei, bei der schon die Standard-Attacken oft reine Zufallsprodukte sind. Das Auslösen der bis zu fünf Spezialitäten wie Erdbebenstampfer, Vulkan-Atem oder Feuerfurz wird erst recht zum Glücksspiel, genau wie das Erreichen der eingebauten Bonusgames Bowling und Volleyball.

Positives gibt es hingegen von dem reichhaltigen Optionsmenü zu berichten, wo man den (ohnehin recht harmlosen) Blutmodus abschalten sowie das Zeitlimit, die Anzahl der Continues bzw. der Runden und einige Dinge mehr einstellen kann. Zwei menschliche Dinodompteure dürfen sich auch gegenseitig Handikaps auferlegen, während Solisten die Kampfstärke des Computergegners so weit herunterregeln können, daß selbst unerfahrene Prügel-Novizen innerhalb kurzer Zeit das Finale erreichen, um die komplette Saurierriege dann noch mal vor einem neuen Hintergrundmotiv zu verkloppen. Trainingsmöglichkeiten und gelegentliche Bonusmatches (man fängt unter Zeitdruck Flugsaurier ein) sind ebenfalls vorgesehen; darüber hinaus kann man die am Automaten nicht existenten Spielmodi „Tug-of-War" und „Endurance" anwählen und dabei beispielsweise K.-o.-Kämpfe im Teambetrieb bestreiten.

Kurzum, die guten Ansätze sind zwar nicht zu verleugnen, doch in der Summe bleibt Primal Rage eine ebenso große Enttäuschung wie die Umsetzung von „Super Street Fighter II" vor einigen Wochen – eine lasche Präsentation, die umständliche Handhabung und nicht zuletzt die ungenaue Steuerung lassen hier nur sehr begrenzt Spielspaß aufkommen. Daß Time Warner demnächst eine spezielle Version für Amigas mit 1 MB RAM nachschieben will, klingt da schon fast wie eine Drohung, denn um dabei eine weitere Blamage zu vermeiden, müßte man wahrscheinlich das ganze Spiel neu programmieren. Doch ein, wenn auch schwacher Trost bleibt uns immerhin: Wenn nach den echten Dinosauriern nun auch ihre Digi-Kollegen aussterben sollten, wissen wir diesmal wenigstens genau, wer die Schuld daran trägt… (rl)

PRIMAL RAGE
(TIME WARNER INTERACTIVE)

SAURIER-KLOPPEREI

61%
„ENTTÄUSCHEND"

GRAFIK	73%
ANIMATION	60%
MUSIK	62%
SOUND-FX	61%
HANDHABUNG	52%
DAUERSPASS	59%
VARIABEL	
PREIS	DM 69,–

SPEICHERBEDARF	2 MB	
DISKS/ZWEITFLOPPY	3	JA
HD-INSTALLATION	NEIN	
SPEICHERBAR	NEIN	
DEUTSCH	ANLEITUNG	

Klondike & Demon

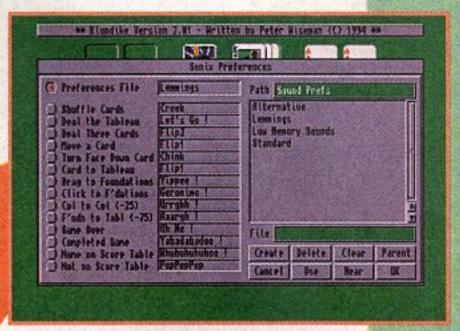
Wer sich die langen Winternächte gerne mit Patiencen verkürzt, kann das abgegriffene Deck nun getrost dem Sondermüll überantworten – für nur 20 Märker läßt sich auch die „Freundin" als Kartengeber einspannen.

Zugegeben, man muß nur mal in den PD-Pool abtauchen, um zu wissen, daß diese Idee alles andere als neu ist. Jedoch stehen den Solo-Kartlern hier für wenig Geld recht viele Varianten zur Verfügung: Klondike bietet drei Spielmodi, Demon kann mit vier Alleinunterhaltern aufwarten – darunter auch das klassische Solitaire, wie man es aus „Windows"-DOSen kennt.

Technisch darf man sich bei dem bescheidenen Anschaffungspreis freilich auch nur eine bescheidene Ausstattung erwarten; etwa einen Bildschirmhintergrund im so ziemlich häßlichsten Grün, das sich ein farbenblinder Grafiker einfallen lassen kann. Andererseits bieten die Karten selbst eine Menge Abwechslung. So lassen sich länderspezifische Designs (also z.B. die Buchstaben) von französisch über englisch bis zu deutsch bestimmen, und für Personenkarten sowie die Kartenrücken liegen ebenfalls massenhaft Grafiksätze vor. Ja, selbst so originelle Compigambler-Layouts wie Blätter im Look von „Zool" oder „Lemmings" können angewählt werden. Gerade letztere sind sehr pfiffig geraten, gibt es hier doch u.a. schnuckelige Lemming-Ladies in kessen Dessous zu sehen bzw. passende Sound-FX zu hören: Sieger verwöhnen die kleinen Wuschelköppe mit ihrem berühmten Schlachtruf „Yippieh!", während Verlierer mit einem herzzerreißenden „Oh no!" getröstet werden.

Sämtliche Grafik- und Soundfiles lassen sich zudem vom User um eigene Sets erweitern, die übrigens auch vereinzelt im Internet herumschwirren. Daß beide Spiele auf die gleichen Daten zurückgreifen und sich somit qualitativ nicht voneinander unterscheiden, ist ebenso selbstverständlich, wie es die hüben wie drüben recht komfortable Mausbedienung sein sollte. Dazu kommen eine englische Onlinehilfe sowie eine deutsche Anleitung auf Disk. Von hier aus können die Programme auch direkt gestartet werden, gleichwohl wurde an eine Routine zur Festplatteninstallation gedacht. Mit Wartezeiten während des Spiels ist wegen der simplen Machart aber so oder so nicht zu rechnen. Ärgerlich fanden wir hingegen, daß zwar während der Installation ausdrücklich darauf hingewiesen wird, daß es sich hier um die Vollversion handelt, in der Onlinehilfe aber noch Sharewarehinweise untergebracht sind. Man sollte sich daher keinesfalls an die Aufforderung halten, das Progi weiterzukopieren, um nicht ungewollt zum Raubkopierer zu werden.

Fazit: Ein neuer Meilenstein steht uns Amigos mit diesem Game wohl kaum bevor, aber doch ein netter Zeitvertreib mit teils recht witzigen Karten. Und mehr kann man für 20 Mäuse ja auch kaum erwarten, oder? Falls doch, dann seht Euch eben erst mal die noch preiswertere Sharewareversion an, zu haben ist sie bei: Nordlicht EDV-Service, Alter Fischerspfad 10, 26506 Norden. (ole)

Die Lemminge in Klondike

Karten für jeden Geschmack

Grüner wird's (hoffentlich) nicht

KLASSIKER

Aus gegebenem Anlaß begeben wir uns heute aufs digitale Glatteis – das dazugehörige Stadion haben die beiden Programmbaumeister Werner Krahe und Jens Onnen seinerzeit pünktlich zur Eishockey-WM 1993 eröffnet!

Zusammen firmieren die Jungs unter KRON-Software, und als Team hatten sie zuvor bereits den legendären „Bundesliga Manager" und seinen „professionellen" Nachfolger für Software 2000 geschrieben. Und weil man in Eutin nicht nur gern Fußball spielt, sondern auch eine Menge für den Eishockeysport übrig hat, lieferten sie noch vor dem 1994 veröffentlichten „Bundesliga Manager Hattrick" unseren aktuellen Klassiker ab. Den habt Ihr entweder längst zu Hause oder ge rade eben zusammen mit diesem Heft gekriegt – falls Ihr Euch am Kiosk dagegen mit der Standardausgabe begnügt habt, verraten wir Euch jetzt, warum das ein schwerer und nur durch den Erwerb des „richtigen" Heftes korrigierbarer Fehler war!

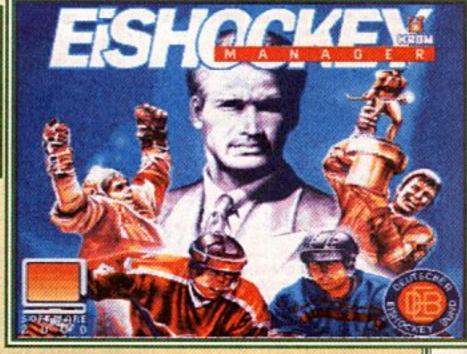
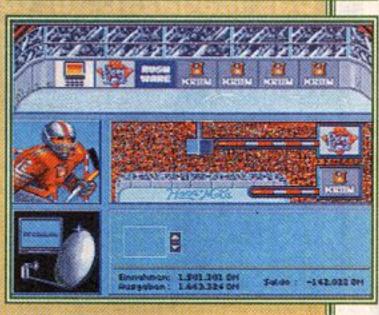
Ähnlich wie beim „Bundi" dürfen hier bis zu vier Vereinsmeier ihr Lieblingsteam aus 48 Clubs zu Ruhm und Ehre führen, und nachdem das Game seinerzeit den offiziellen Segen des Deutschen Eishockey Bundes erhielt, bekommt man es dabei auch mit den originalgetreuen Spieler- und Vereinsnamen zu tun. Darüber hinaus bietet es praktisch alle Features und Optionen, die ein Sportmanager überhaupt haben kann: einen sechsstufigen Schwierigkeitsgrad, eine fast grenzenlos variable Matchdauer, den (Ober- und Bundes-) Ligabetrieb, heimische bzw. internationale Pokalwettbewerbe, die Chance, nach dem Saisonende die Nationalmannschaft während der WM zu betreuen und noch vieles mehr. Dabei gibt es natürlich zahllose Möglichkeiten, Geld einzunehmen (Zuschauereinnahmen, Werbeverträge, Börsenspekulationen...) und wieder loszuwerden (Stadionausbau, Nachwuchsförderung, Börsenspekulationen...). Wer auch den sportlichen Aspekt nicht dem Rechner überlassen will, kann zudem wöchentliche Trainingspläne ausknobeln, die Teamaufstellung selbst übernehmen und seinen Jungs detaillierte taktische Vorgaben mit auf den spiegelglatten Weg geben.

Optisch überzeugt das Spiel mit einer immer noch sehenswerten Grafik, die dem Betrachter während der Begegnungen packende Torszenen aus der Vogelperspektive vorführt. Die Maus/Menü-Steuerung ist höchst komfortabel, nur über den etwas spärlich geratenen Sound hört man besser hinweg. Kein Problem, denn trotz seiner unzähligen Features und Statistiken lagert das höchst komplexe Programm auf einer einzigen Diskette – da kann man sogar getrost auf die Festplatteninstallation verzichten, die auf allen Amigas anstandslos klappt, bloß am 1200er ist dafür erst ein bißchen Überzeugungsarbeit nötig: Es muß zusätzliches Fast-RAM vorhanden sein, oder man muß es dem Rechner zumindest via „FakeMem" vorgaukeln.

Nun ja, ein wenig kapriziös darf eine Eisprinzessin schon sein, schließlich verwöhnt sie ihren Manager dann auch nach allen Regeln der Kunst, sobald das Eis zwischen ihnen erst mal gebrochen ist. Und das mit Unterstützung des Jokers zum heißen Preis für kühle Rechner! (st)

ZEITSPIEGEL

GESTERN		HEUTE
91%		85%
68%	GRAFIK	60%
66%	ANIMATION	58%
60%	MUSIK	57%
41%	SOUND-FX	38%
88%	HANDHABUNG	84%
94%	DAUERSPASS	88%

VARIABEL: 6 STUFEN

Alle Jahre wieder, dieses Jahr ganz neu!

Wählt Spiel und Demo des Jahres 1995

Das Jahr neigt sich dem Ende entgegen, und wir verzeihen sogar dem Staatsanwalt – schon weil die vergangenen Monate mit der Übernahme von Commodore durch Escom und Oskars Rückkehr auch viel Gutes zu bieten hatten. Und das Beste kommt ja wie immer zum Schluß!

Gemeint ist natürlich unsere traditionelle Wahl zum Spiel des Jahres – das beste Game mag nämlich durchaus schon im Frühling erschienen sein. Aber das sollt schließlich Ihr entscheiden, wir haben wie immer lediglich eine Vorauswahl getroffen. Dabei mußten die Genremixturen mangels Masse diesmal zwar unter den Tisch fallen, aber wir haben für mehr als würdigen Ersatz gesorgt: Erstmals steht nun auch das beste Amiga-Demo zur Disposition!

Überhaupt kann von einer Softwareflaute für die „Freundin" kaum die Rede sein: Immerhin konnten wir vom letzten Dezember bis zur diesjährigen Novemberausgabe satte 25 Hits und stolze 3 Megahits unter den jeweils fünf Topkandidaten pro Genre verteilen! Und falls Ihr ein Eurer Meinung nach absolut preiswürdiges Game oder Demo auf diesen Seiten vermißt, dürft Ihr selbiges natürlich wieder für den Leser-Sonderpreis nominieren. Das gilt allerdings wie gesagt nur für Titel, die wir zwischen Dezember 94 und November 95 getestet bzw. vorgestellt haben. Und seid bitte so vernünftig, dabei Eure Stimme nicht an indizierte oder gar beschlagnahmte Software zu verschwenden, da uns der Staatsanwalt deren Würdigung kaum verzeihen würde…

Ebenfalls nicht wahlberechtigt sind anonyme Wähler, aber wer will schon seinen werten Namen verschweigen, wenn wir doch unter allen Teilnehmern ein halbes Hundert der verspielten Titelanwärter verlosen?! Darum solltet Ihr unbedingt die „Maße" Eurer „Freundin" angeben, damit wir wissen, ob sie auf Normalo-, AGA- oder Silberscheibenpräsente steht. Füllt also flink und leserlich den Stimmzettel aus – falls Ihr der BPS zuliebe dem Joker nicht mit der Schere an die Wäsche wollt, tut es natürlich auch eine Fotokopie, oder Ihr bannt Eure Lieblingstitel auf hübsche Postkarten, die Rückseite eines Tausendmarkscheins oder das Playboy-Centerfold (da kommt wenigstens beim Auszählen keine Langeweile auf). Einsendeschluß ist wieder der 31. Dezember, und die ruhmreichen Sieger steigen dann in unserer Februarausgabe aufs Treppchen.

STIMMZETTEL

1a. Welches der hier vorgestellten Games ist das Spiel des Jahres? ______

1b. Welches der hier vorgestellten Demos ist das Demo des Jahres? ______

2. Welches der hier vorgestellten Games ist…
   - …das beste Adventure? ______
   - …das beste Rollenspiel? ______
   - …das beste Actionspiel? ______
   - …das beste Geschicklichkeitsspiel? ______
   - …die beste Simulation? ______
   - …das beste Sportspiel? ______
   - …das beste Strategiespiel? ______

3a. Leser-Sonderpreis: Welches preiswürdige Game vermißt Du bei unseren Vorschlägen? ______

3b. Leser-Sonderpreis: Welches preiswürdige Demo vermißt Du bei unseren Vorschlägen? ______

4. Mein Amiga-Modell ist: ______

5. Meine Anschrift lautet:
   - Name ______
   - Straße ______
   - Postleitzahl & Wohnort ______

DER GANG ZUR URNE LOHNT: UNTER ALLEN EINSENDERN WERDEN 50 DER HIER VORGESTELLTEN TOP-GAMES VERLOST!!!

Joker Verlag
„Spiel des Jahres"
Bretonischer Ring 2
D-85630 Grasbrunn

action

ALIEN BREED 3D (AGA)

FEARS (AGA)

RISE OF THE ROBOTS (AGA)

SHADOW FIGHTER (AGA)

SUPER STARDUST (CD)

adventure

DER SEELENTURM (AGA)

DRAGONSTONE

DREAMWEB (AGA)

ERBEN DER ERDE (CD)

FLIGHT OF THE AMAZON QUEEN

geschicklichkeit

ALADDIN (AGA)

BASE JUMPERS

DER KÖNIG DER LÖWEN (AGA)

LOLLYPOP

THE MISADVENTURES OF FLINK (CD)

rollenspiel

BLOODNET (AGA)

DIE NORDLÄNDER

DUNGEON MASTER II (AGA)

SPERIS LEGACY

WHALE'S VOYAGE II

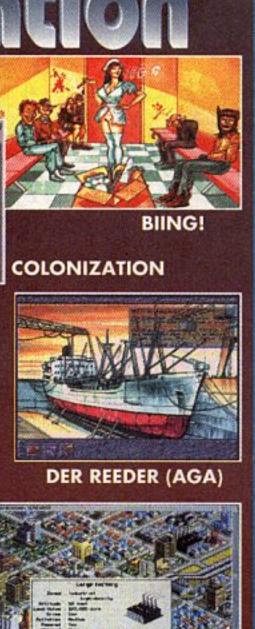
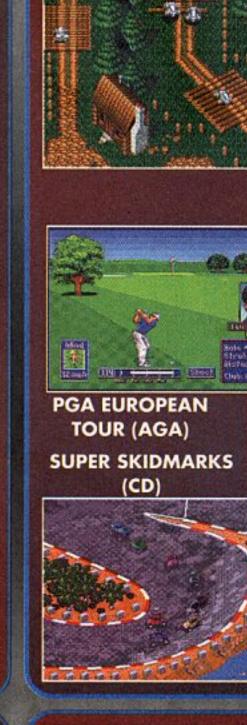
simulation

BIING!

COLONIZATION

DER REEDER (AGA)

PINBALL ILLUSIONS (CD)

SIM CITY 2000 (AGA)

ALL TERRAIN RACING

FIFA INTERNATIONAL SOCCER

PGA EUROPEAN TOUR (AGA)

SUPER SKIDMARKS (CD)

ROADKILL (CD)

sport

strategie

ALL NEW WORLD OF LEMMINGS (AGA)

CANNONFODDER 2

KINGDOMS OF GERMANY

LORDS OF THE REALM

THE COMPLETE CHESS SYSTEM

CONTROL (Oxygene, AGA)

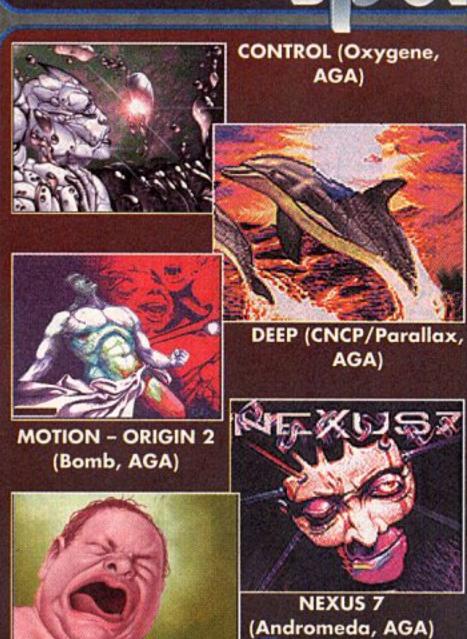
DEEP (CNCP/Parallax, AGA)

MOTION – ORIGIN 2 (Bomb, AGA)

NEXUS 7 (Andromeda, AGA)

SWITCHBACK (Rebels, AGA)

demos

Versand Service GmbH

Versand: Liegnitzer Straße 13 · 82194 Gröbenzell

Tel.: (0 81 42) 5 96 40 Fax: 5 46 54

BESTELLANNAHME: MO. – DO. 9⁰⁰–18⁰⁰, FR. 9⁰⁰–17⁰⁰

Laden in KASSEL

Fünffensterstraße 9

Mo.–Fr. 9⁰⁰–18⁰⁰, Sa. 10⁰⁰–14⁰⁰

Laden in AUGSBURG

Karolinenstraße/Ecke Karlstraße

Mo.–Fr. 9⁰⁰–13⁰⁰ + 13³⁰–18⁰⁰, Sa. 9⁰⁰–12⁰⁰

Hauptstraße 5
A-3161 St. Veit/Gölsen

Versand in Österreich

Tel.: 0 27 63/20 47
Fax: 0 27 63/20 31
Mo. – Fr. 9.00–17.00 Uhr

Umrechnungsmodus: DM : öS = DM x 8

AMIGA

ALL TERRAIN RACERS DT. ANL. 49,90

3 PACK COMPILATION inkl. PREM. MANAGER 2 / SPACE CRUSADE / ZOOL 2
DT. ANLEITUNG
29,90

AWARD WINNERS PLATINUM INKL. LEMMINGS / CIVILIZATION / ELITE 2 KOMPL. DT. 75,90

ALIEN BREED 3 D
DT. ANLEITUNG A1200)
65,90

BATTLE FIELD CREATOR 2.05 (HIST.LINE) 59,90

APPROACH TRAINER (AIRBUS)
KOMPL. DT.
65,90

BEHIND IRON GATE DT. HANDBUCH 54,90

DER SEELENTURM
KOMPL. DT. NUR A 1200
65,90

BUNDESLIGA MANAGER HATTRICK SUPPORTER KOMPL. DEUTSCH 49,90

BIING !
KOMPL. DT. (2MB + HD)
79,90

DAWN PATROL DT. HANDBUCH 1 MB 69,90

CLASSIC ADVENTURES – LUCAS ARTS – inkl. -LOOM / INDIANA JONES 3 / MANIAC MANSION / MONKEY ISLANDS I / ZAK MC KRACKEN
KOMPL. DT. 1MB
89,90

DER MEISTER KOMPL. DEUTSCH 59,90

COLONIZATION
KOMPL. DT.
69,90

DOPPELPASS (ANSTOSS & WORLD CUP) KPL. DT. 79,90

DUNGEON MASTER II – LEGEND OF SKULLKEEP –
KOMPL. DT. NUR A 1200
75,90

ERBEN DER ERDE KOMPL. DEUTSCH 54,90

DER REEDER
KOMPL. DEUTSCH
85,90

FLAMINGO TOURS KOMPL. DT. 65,90

FEARS
KOMPL. DEUTSCH (NUR A1200/4000)
69,90

FORMULA ONE WORLD CHAMPIONSHIP EDITION 54,90

FLIGHT OF AMAZON QUEEN
ENGL. VERSION 1 MB
65,90

FUSSBALL TOTAL KOMPL. DEUTSCH 49,90

MAD NEWS
KOMPL. DT.
69,90

PLAYER MANAGER 2
NUR A1200
59,90

HANSE DE LUXE KOMPL. DT. 45,90

PRIMAL RAGE
DT. ANLEITUNG*
59,90

HATTRICK BUNDESLIGA MANAGER 3 KOMPL. DT. 79,90

AMIGA

HOLLYWOOD PICTURES KOMPL. DEUTSCH	69,90
JUNGLE STRIKE DT. ANLEITUNG	54,90
KINGS QUEST 6 KOMPL. DEUTSCH 1 MB	69,90
PIZZA CONNECTION KOMPL. DT. 1MB	85,90
LOLLYPOP DT. ANL.	65,90
LORDS OF THE REALM KOMPL. DT.	65,90
MARBLELOUS DT. ANL.	34,90
NBA JAM TOURNAMENT DT. ANLEITUNG	75,90
PAWS OF FURY DT. ANLEITUNG	49,90
ran TRAINER KOMPL. DEUTSCH	79,90

SENSIBLE GOLF
DT. ANL.
59,90

SIMON THE SORCEROR 2 KOMPL. DT. * 79,90

SUPER STREET FIGHTER 2
DT. ANLEITUNG (AUCH A 1200)
59,90

SENSIBLE WORLD OF SOCCER DT. ANL. 59,90

VIROCOP (AUCH A1200)
DT. ANLEITUNG
49,90

SHAQ FU DT. ANLEITUNG 55,90

VIRTUAL KARTING
NUR A1200
49,90

SKIDMARKS II – SUPERSKIDMARKS DT. ANLEITUNG 54,90

U.F.O. – ENEMY UNKNOWN –
KOMPL. DT.
39,90

TOWER ASSAULT DT. ANLEITUNG 39,90

WHALES VOYAGE II
KOMPL. DT.
65,90

X IT DT. ANLEITUNG 39,90

WHEELSPIN
DT. ANL. *
59,90

WORLD OF BUSINESS inkl. WINZER / MAD TV / -TRANSWORLD / BLACK GOLD KOMPL. DT. 69,90

WILLI LEMBKES FUSSBALL MANAGER
K.D.
59,90

ZEEWOLF DT. ANLEITUNG 59,90

„Z" (BITMAP BROTHERS)
DT. ANLEITUNG *
65,90

ZEPPELIN GIANTS OF THE SKY KOMPL. DT. 69,90

AMIGA Sonderposten

3-D CONSTRUCTION KIT 2.0 KOMPL. DT.	19,90
A-TRAIN KOMPL. DEUTSCH 1MB	29,90
AUFSCHWUNG OST KOMPL. DT. 1MB	29,90
AWARD WINNERS 2 COMPILATION inkl. ZOOL / SENSIBLE SOCCER / ELITE	
JIMMY WHITE SNOOKER DT. ANL.	19,90
B 17 FLYING FORTRESS	19,90
BEASTLORD DT. ANL.	19,90
BENEATH A STEEL SKY KOMPL. DT.	24,90

CIVILIZATION
NUR A 1200
19,90

BILLS TOMATO GAME	14,90
BITMAP BROTHERS COMPILATION VOL. I DT. ANL.	19,90
BUBBA N STIX DT. ANL.	19,90
BUDOKHAN	29,90

COMBAT CLASSICS 3 COLLECTION INCL. GUNSHIP 2000 / HISTORY LINE / CAMAPAIGN
DT. ANLEITUNG 1MB
29,90

CLASSIC COLLECTION DELPHINE: INCL. FLASHBACK OPERATION STEALTH / FUTURE WARS / CRUISE FOR A CORPS / ANOTHER WORLD	54,90
COLONELS BEQUEST – SIERRA – DT. ANL.	19,90
CROSS CHECK (EISHOCKEY) KOMPL. DT.	29,90

AMIGA Sonderposten

DESERT STRIKE	29,90
DINGSDA! KOMPL. DT.	9,90

DIE SIEDLER
KOMPL. DT. 1 MB
49,90

DREAMWEB KOMPL. DT NUR A1200 29,90

FORMULA ONE GRAND PRIX
DT. ANLEITUNG 1 MB
19,90

DUNE I KOMPL. DEUTSCH 1MB	34,90
DUNE II – BATTLE OF ARAKIS –	35,90
ELFMANIA DT. ANLEITUNG	19,90
ELITE PLUS DT. ANL.	35,90
EMPIRE SOCCER DT. ANL. 1MB	29,90
EMLYN HUGHES INT. SOCCER	9,90

DER CLOU
KOMPL. DT.
24,90

EPIC DT. ANL.	29,90
F117A NIGHTHAWK DT. HANDB. 1 MB	19,90

DRAGON STONE
24,90

FOOTBALL GLORY DT. ANLEITUNG 19,90

FIELDS OF GLORY
DT. ANLEITUNG
19,90

GLÜCKSRAD KOMPL. DT. 9,90

FIFA INTERNATIONAL SOCCER
KOMPL. DT.
29,90

HERO QUEST 2 – LEGACY OF SORASILS –	29,90
HOYLES BOOK OF GAMES 3 DT. ANL.	29,90
INDIANAPOLIS 500	24,90
INTERNATIONAL SENSIBLE SOCCER DT. ANL.	19,90
ISHAR II KOMPL. DT.	29,90
JIMMI WHITE SNOOKER	34,90
KID CHAOS DT. ANL.	19,90
KINGS QUEST I DT. ANL.	29,90
KINGS QUEST II DT. ANL.	29,90

JURASSIC PARK
DT. ANL.
19,90

KINGS QUEST III DT. ANL.	29,90
KINGS QUEST 4 DT. ANLEITUNG	29,90
KINGS QUEST 5	29,90
K 240 – UTOPIA II –	29,90
LEGEND OF VALOUR	19,90
LARRY 3 1MB	34,90

LOTHAR MATTHAEUS SUPERSOCCER
KOMPL. DT.
29,90

MANHUNTER NEW YORK	29,90
MANHUNTER SAN FRANCISCO DT. ANL.	29,90

NAPOLEONICS inkl. AUSTERLITZ BORODINO & WATERLOO
29,90

MICROPROSE GOLF DT. ANLEITUNG	**19,90**
MONSTERBUSINESS	5,90
PGA TOUR GOLF PLUS	34,90
POLICE QUEST I 1MB	34,90
POLICE QUEST 2 – SIERRA – DT. ANL.	34,90
POLICE QUEST 3 1 MB	34,90
POPULOUS INCL. PROMISED LANDS	29,90
POPULOUS 2	29,90
POWERMONGER INCL. WW DATA DISK	29,90

PREMIERE MANAGER 3
1 MB
29,90

QUEST FOR GLORY I DT. ANL. 1MB	35,90
QUEST FOR GLORY 2 – SIERRA – DT. ANL.	39,90
RAILROAD TYCOON DT. ANLEITUNG	**29,90**

AMIGA Sonderposten

REACH FOR THE SKIES	35,90
REUNION DT. ANL. 1MB	19,90
RISKANT KOMPL. DT.	9,90
ROAD RASH 1MB	29,90
ROME AD 92 DT. ANL.	29,90
SECOND SAMURAI	19,90

PATRIZIER
KOMPL. DT.
49,90

SECRET OF MONKEY ISLAND 1 KOMPL. DT. 1MB 39,90

ROBINSONS REQUIEM
DT. ANL.
29,90

SHADOW FIGHTER DT. ANLEITUNG 29,90

RUFF N RUMBLE
DT. ANLEITUNG
19,90

SILENT SERVICE 2 DT. ANLEITUNG	**29,90**
SIM EARTH KOMPL. DEUTSCH 1MB	29,90

SIM CLASSICS INCL. SIM CITY / SIM LIFE / SIM ANT
1 MB
35,90

SKIDMARKS I 1MB	19,90
SOFTWAREMANAGER KOMPL. DT.	19,90
SPACE QUEST 3 DT. ANLEITUNG	34,90
SPACE QUEST 4 1MB KOMPL. DEUTSCH	29,90
SPECIAL FORCES DT. ANLEITUNG	**29,90**
STREETFIGHTER 2 DT. ANL. 1MB	29,90
SUBURBAN COMMANDO	19,90
SYNDICATE	29,90

STARLORD
DT. HANDBUCH
19,90

TETRIS & 7 COLOURS DT. ANL.	19,90
THEIR FINEST HOUR: BATTLE OF BRITAIN	29,90

THEME PARK
KOMPL. DEUTSCH 1 MB
29,90

TOP GEAR 2 DT. ANL.	29,90
TROLLS	15,90
TURBO TRAX	**29,90**
TURRICAN II	19,90
URIDIUM II DT. ANL.	29,90
WATERLOO DT. ANL.	9,90
WETTEN DASS...?? KOMPL. DT.	9,90
WILD WEST WORLD KOMPL. DT. 1 MB	29,90
WING COMMANDER 1MB KOMPL. DT.	29,90
WOLFCHILD	19,90

AMIGA CD 32

ALL TERRAIN RACERS DT. ANL.	49,90
D-GENERATION DT. ANL.	19,90
DANGEROUS STREETS	19,90
FEARS KOMPL. DT. *	**69,90**
FIRE & ICE	19,90
GLOBAL EFFECT DT. ANL.	19,90
KINGPIN ARCADE SPORTS BOWLING	**29,90**
LEMMINGS	14,90
LAST NINJA 3	9,90
MARVIN MARVELLOUS ADVENT.	**9,90**
MORPH	19,90
ROBOCODE – JAMES POND –	19,90
RYDER CUP GOLF	9,90
SEELENTURM KOMPL. DT. *	**59,90**
SENSIBLE SOCCER INTERNATIONAL	19,90
SHADOW FIGHTER	24,90
SKELETON KREW	19,90
U.F.O. ENEMY UNKNOWN	**29,90**
UNIVERSE	9,90
ZOOL I	9,90

AMIGA 1200

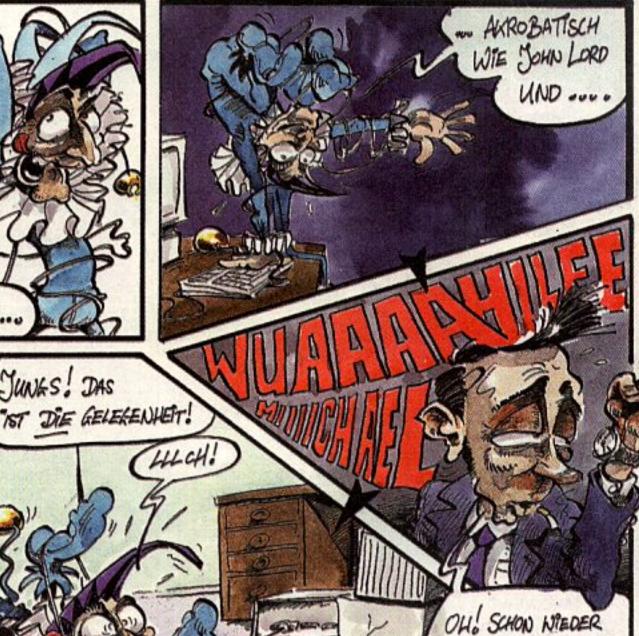
ALADDIN DT. ANL.	69,90
BIING ! KOMPL. DT.	79,90
DER CLOU KOMPL. DT.	24,90
DER MEISTER KOMPL. DEUTSCH	49,90
DER REEDER KOMPL. DT.	89,90
DOPPELPASS (ANSTOSS & WORLD CUP) K.D.	79,90
FUSSBALL TOTAL KOMPL. DEUTSCH	75,90
HANSE DE LUXE KOMPL. DT.	45,90
HATTRICK – BUNDESLIGA MANAGER 3 – KPL. DT.	79,90
LEMMINGS 3 DT. ANLEITUNG	59,90
LION KING DT. ANL.	59,90
PINBALL ILLUSIONS DT. ANLEITUNG	59,90
ROBOCODE – JAMES POND 2 –	9,90
SOCCER KID	19,90
U.F.O. ENEMY UNKNOWN DT. ANL.	**29,90**

*** = BEI DRUCKLEGUNG NOCH NICHT LIEFERBAR – Irrtum vorbehalten – Versandkosten: Nachnahme plus DM 9,00, Vorkasse plus DM 8,00;**
Ausland: Nur Vorkasse gegen Euroscheck + DM 20 Versand. Auch bei Vorkasse Inland nur Euroscheck!
Software ab DM 200,00 Bestellwert nur im Inland versandkostenfrei! Sonderposten nur solange Vorrat reicht!!! HÄNDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT!

The unloosenable
AMIGA

DER COMPI-FREAK VON HEUTE HANDHABT SEIN KEYBOARD SO VIRTUOS-SOUVERÄN WIE GLENN GOULD...

... SO LÄSSIG-COOL WIE SLASH...

... EXZENTRISCH WIE JIMI HENDRIX...

... AKROBATISCH WIE JOHN LORD UND....
WUAAAAHILFE
MIIIICHAEL
JUNGS! DAS IST DIE GELEGENHEIT!
LLLCH!
WIR MACHEN NUR NOCH EIN WEIHNACHTS-SCHLEIFCHEN DRAN UND VERSCHENKEN DAS GANZE PAKET AN UNSEREN SÄUMIGSTEN ANZEIGEN-KUNDEN...! JA?JA!
LLL..
LLCH..
MMNMCH!
OH! SCHON WIEDER SO SPÄT — ZEIT FÜR DIE ERSTE KATA-STROPHE DES TAGES VOM LIED DES GAR UNFÄHIGEN MIT-ARBEITERS....

IMPRESSUM

Herausgeber
Michael Labiner
(verantw.)

Chefredaktion
Joachim Nettelbeck (jn)
Richard Löwenstein (rl)

Textchef
Oskar Dzierzynski (od)

Leitende Bildredaktion
Manfred Duy

Redaktion
Ole Albers (ole)
Manfred Duy (md)
Brigitta Labiner (bl)
Richard Löwenstein (rl)
Max Magenauer (mm)
Joachim Nettelbeck (jn)
Werner Ponikwar (wp)
Steffen Schamberger (st)
Waltraud Schmidt (ws)
Martin Schnelle (mash)
Michael Schnelle (mic)
Markus Ziegler (mz)

Freie Mitarbeiter
Carsten Borgmeier
Barbara Grohmann (rrf)
Arnd vom Hofe
Manuel Semino

Redaktionsassistenz
Christine Rothmeier
Dorothea von Pronay

Joker Shop
Petra Laubenberger

Abo-Verwaltung
Christine Rothmeier

Layout
Prolit Studio GmbH
85630 Grasbrunn

Fotografie
Richard Löwenstein
Manfred Duy
Steffen Schamberger

Comic
Werner Regnet

Titel
Team 17

Anzeigenbetreuung
Carsten Borgmeier
Tel.: 04221/120004
Fax: 04221/17789

Anzeigenverwaltung
Dorothea von Pronay
Tel.: 089/4605822

Produktionsleitung
Brigitta Labiner

Reproduktion
Prolit Studio GmbH
85630 Grasbrunn

Druck & Gesamtherstellung
Druckerei Gerstmayer
A-3105 St. Pölten

Vertrieb
Verlagsunion, 65203 Wiesbaden für Inland (Groß-, Einzel- und Bahnhofsbuchhandel), Österreich, Schweiz, Schweden, Niederlande, Italien und Griechenland

Aktuelle Auflage (III/95)
Verbreitung: 101.470

Erscheinungsweise
AMIGA JOKER erscheint monatlich, zum jeweils letzten Freitag des Vormonats. Doppelausgaben 6/7 und 8/9

Abonnement
Jahrespreis (10 Ausgaben): DM 63,– / Ausland: DM 75,–. Bestellungen bitte über die Verlagsanschrift. Das Abonnement gilt mindestens für ein Jahr. Es verlängert sich automatisch um ein weiteres Jahr, falls es nicht gekündigt wird (jederzeit zum Ende des Bezugsjahres möglich). Einzahlungskonto: Postgiroamt München, Kto.Nr 444714-806, BLZ 70010080

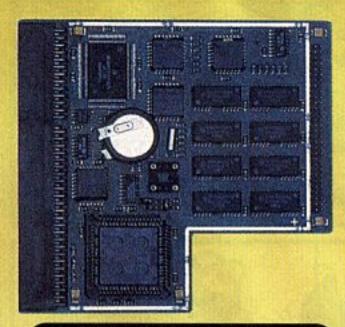
Manuskripte
Manuskripte, Listings und Bauanleitungen werden gerne von der Redaktion angenommen. Sie müssen frei von Rechten Dritter sein. Sollten sie schon anderweitig zur Veröffentlichung angeboten worden sein, so muß das angegeben werden. Mit der Einsendung gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in den Publikationen des Joker Verlags. Honorar nach Vereinbarung. Für unverlangt eingesandte Manuskripte wird keine Haftung übernommen. Der Verlag behält sich das Recht vor, Einsendungen im Falle einer Veröffentlichung ohne Angaben von Gründen zu kürzen oder nach eigenem Gutdünken zu verändern.

Verlag und Redaktion
Joker Verlag
Inh. Michael Labiner
Bretonischer Ring 2
85630 Grasbrunn
Tel. Verlag: 089/463700
Tel. Redaktion: 089/463823 oder 4605822
Hotline jeden Mittwoch von 16-19 Uhr
Telefax: 089/4604977
Compuserve: 100332,322
Internet: 100332.322 @ compuserve.com

Auch die schönste Serie geht irgendwann zu Ende: Zum krönenden Abschluß stellen wir Euch heute die geeigneten Werkzeuge für Speicherausbau und Tempotuning vor!

MARKTÜBERSICHT

TUNING AM A1200

– TEIL 4 –

SPEICHERERWEITERUNGEN

Nicht erschrecken, aber ein bißchen Theorie muß sein: Eure „Freundin" unterscheidet sorgfältig zwischen Fast- und Chip-RAM. Mit letzterem ist sie bereits serienmäßig ausgestattet, und nur darauf können auch die eingebauten Customchips zugreifen, wenn sie Sound- oder Grafikdaten zwischenspeichern wollen. Damit ist der Platz für die übrigen Programmdaten natürlich begrenzt, so daß es leicht zu Engpässen kommen kann, die den Rechner ausbremsen.

Abhilfe schafft hier **32-Bit-Fast-RAM**, das in den CPU-Steckplatz auf der Gehäuseunterseite gestöpselt wird und das Rechentempo vom ersten zusätzlichen MB an merklich beschleunigt. Nach der Devise „Viel hilft viel" gibt es mittlerweile aber auch schon Boards mit 4 MB (und Echtzeituhr) sowie einer Taktrate von 28 MHz, was einem Geschwindigkeitszuwachs um den Faktor 3 entspricht. Dafür löhnt man etwa 400 Märker – wer jedoch häufiger mit Tabellenkalkulationen oder Renderprogrammen arbeitet, sollte ruhig noch einen Hunni draufpacken und sich dafür einen mathematischen Coprozessor (FPU = **F**loating **P**oint **U**nit) leisten, für den der entsprechende Sockel ebenfalls bereits vorhanden ist.

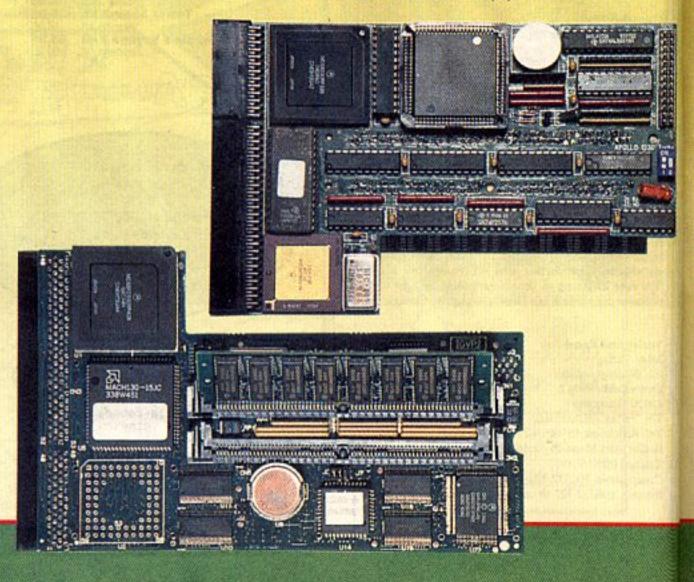
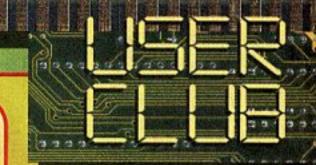
Keine empfehlenswerte Alternative sind dagegen sogenannte **D-RAM Cards**, die in den PCMCIA-Port gesteckt werden und bloß **16-Bit-Fast-RAM** bieten: Sie sind langsamer und trotzdem doppelt so teuer wie eine herkömmliche Speichererweiterung!

TURBOKARTEN

Noch rasanter sind die wieder im „Bodenschacht" zu installierenden **Turboboards**, deren Kernstück in der Regel entweder ein 68030- mit bzw. ein 68EC030-Prozessor ohne „MMU" ist. Die **M**emory **M**anagement **U**nit erlaubt es (mit dem entsprechenden Hilfsprogi) u.a., einen Teil der Festplatte als virtuellen Arbeitsspeicher zu nutzen. Je nach Taktfrequenz schuftet der A1200 dann bis zu siebenmal schneller – vorausgesetzt, man hat ihm auch genügend Fast-RAM spendiert, denn sonst bremst er sich via Chip-RAM gleich wieder selbst aus.

Es gibt auch flottere Prozessoren wie den 68040er und demnächst gar einen 68060er, allerdings sind diese meist nicht so spielekompatibel wie der in dieser Hinsicht ziemlich problemlose 68030-Chip. Die untere Preisgrenze stellt dabei ein Board mit 68030/28 MHz, synchron getakteter FPU, 4 MB 32-Bit-Fast-RAM und Echtzeituhr für knapp 700 Mark dar; soll das Teil auch noch einen SCSI-II-Controller zum Anschluß von CD-Laufwerken etc. enthalten, sind 200 Mark extra fällig.

AUS UND VORBEI

So, jetzt haben wir Euch über vier Ausgaben hinweg gezeigt, wie sich Euer Spielkamerad zu einer Multimedia-Maschine für verschiedenste Anwendungsbereiche aufrüsten läßt – und Ihr habt hoffentlich das Eure getan und dem Christkind eine entsprechende Wunschliste zukommen lassen?! (st)

Datenfernübertragung ist längst nicht mehr die alleinige Domäne von Hackern und anderen Datencowboys: Anhand eines Komplettpakets von TKR zeigen wir Euch, wie man auf der Datenautobahn direkt in den Cyberspace kommt!

Modems & Amiga

Das TKR-Komplettpaket

DIE HARDWARE

Alles, was Ihr beisteuern müßt, ist eine sogenannte TAE-Anschlußdose mit drei Buchsen („N-F-N") und natürlich ein Amiga – viel RAM und eine Festplatte sind nicht zwingend erforderlich, erhöhen aber die Bequemlichkeit. Als Datenschaufel haben wir das **TriStar**-Faxmodem von TKR (Tel.: 0431/337881) ausgewählt, das mit Netzteil, seriellem und Telefonanschlußkabel ausgeliefert wird. Für technisch Interessierte: Neben älteren Standards beherrscht das Gerät auch das Übertragungsprotokoll V.34 (max. 28.800 bps) beziehungsweise die Fehlerkorrektur und Datenkompression von V.42bis. Die relativ hohe Geschwindigkeit will zwar mit fast 500 Märkern bezahlt sein, aber das holt man über die niedrigeren Telefonrechnungen bald wieder rein.

DIE SOFTWARE

Auf Disk und CD bekommt man u.a. das auch für kleinere Amigas geeignete Terminalprogramm „NComm" und seinen anspruchsvolleren Kollegen „Term" sowie einen schnelleren Treiber für die serielle Schnittstelle. Mit dem Progi „ModemInit" läßt sich das Modem ohne Eingabe langer Befehlsfolgen einfach per Mausklick konfigurieren; aber auch die diversen Einstellungen im Terminalprogramm selbst sollten anhand der Anleitung keine Probleme bereiten. Auf die ebenfalls mitgelieferte Faxsoftware und den Btx-Decoder nebst ausführlicher Dokumentation wollen wir nicht näher eingehen, sondern uns jetzt lieber schleunigst in die erste Mailbox einloggen.

LOGIN

Eine Mailbox ist im Grunde nichts anderes als ein Computer, der von anderen Computern angerufen werden kann und verschiedenste Dienstleistungen anbietet. Das reicht vom Stöbern in Datenbanken über das Versenden bzw. Empfangen sogenannter E-Mail bis hin zum „Downloaden" unterschiedlichster Software wie den neuesten Virenkillern oder Spielen.

Läßt keine Wünsche offen: Term

Das Anwählen von Mailboxen im eigenen Ortsnetz hält dabei die Gebühren niedrig – gerade in Großstädten gibt's davon reichlich. Sobald die Verbindung steht, muß in der Regel eine Userkennung nebst Paßwort eingegeben werden. Als „Gast" darf man fast immer erst mal mit begrenzten Zugriffsmöglichkeiten in der Box schnuppern; nach der (eventuell mit geringen Gebühren verbundenen) Registrierung erhöht sich der „Userlevel" und damit auch das nutzbare Angebot.

LOGOFF

Vorsicht, Suchtgefahr! Das Surfen im Netz macht tierisch Spaß, wovon alle Kollegen, die sich z.B. im Münchner „Stadtnet" zu ihren digitalen Plauderstündchen treffen, ein Lied singen können. Hier heißt es maßhalten, damit die Telekom die nächste Telefonrechnung nicht persönlich mit einem Strauß Rosen überreicht. Nach dieser zugegeben etwas knappen Einführung in das interessante Thema werden wir demnächst etwas ausführlicher: Dann stehen ein ausgedehnter Ausflug ins Internet und der „T-Online"-Dienst der Telekom auf dem Programm :-) (st)

Die Redaktionäre bei ihrer Sitzung im Münchner Stadtnet

RADIO- UND TV-TIPS FÜR FREAKS

DEZEMBER

FERNSEHEN

Vier Leckerbissen, die Fans des Pay-TV-Kanals **Premiere** nicht verpassen dürfen:
Los geht's am **1. Dezember**, wenn die Familie des Geheimagenten Harry Tasker ins Spionagegeschäft verstrickt wird – in Arnies letztem Kassenknüller „True Lies" um 20.15 Uhr. Auch dieser satirische Streifen von James Cameron („Terminator") wartet wieder mit höchst verblüffenden Spezialeffekten auf. Am selben Tag startet um 14 Uhr die Wiederholung der Serie „Reboot" (wochentags bis **7. Dezember**): Supercomputer Bob hat nicht nur allerlei Viren, sondern auch Spiele-Helden wie Super Mario und feindliche Raumschiffe am Hals.
In „Cyborg Cop 2" lassen dann am **2. Dezember** US-Militärs Sträflinge zu Cyborgs mutieren, einer davon formiert eine Armee. Cop Jack Ryan nimmt um 0.45 Uhr den Kampf auf; wiederholt wird am **6.** (3.05 Uhr), **10.** (23.35 Uhr), **12.** (4.05 Uhr) und **15. Dezember** (22.00 Uhr).
Firmengigant OCP macht ein Viertel von Detroit dem Erdboden gleich, doch der Blechbulle „RoboCop" stellt sich im dritten Teil der Saga auf die Seite der Rebellen – zunächst am **4. Dezember** um 18.15 Uhr, dann am **8.** (21.45 Uhr), **12.** (12.05 Uhr), **22.** (16.15 Uhr) und **28. Dezember** (20.15 Uhr).

Ein Professor muß im Urwald gefunden werden, doch bevor Titelheld „Danger Mouse" ihn nach England zurückbringen kann, bringt ein Computer sämtliche elektrischen Geräte zum Streiken. Und zwar am **2. Dezember** um 11.50 Uhr auf **Kabel 1**.

Um die „Computerwelt: Cyberspace" dreht es sich am **4. Dezember** um 14.45 im **Bayerischen Fernsehen** (Wiederholung **5. Dezember**, 9 Uhr), während am **5. Dezember** um 23.55 Uhr „Kinomagie: die fantastische Welt der Filmtricks" dokumentiert wird.

Die 10jährige Micha programmiert ihren Nachbarn in eine Krimiserie, was für diesen zur gefährlichen Realität wird: Das Digi-Märchen „Zauberkasten" gibt's am **31. Dezember** um 16.25 Uhr auf **3Sat** zu sehen.

STÄNDIGE FERNSEH-SERIEN

Im Jahr 2839 ist Mon Star, der intergalaktische Staatsfeind Nummer 1, vom Strafplaneten geflohen, was die Silverhawks als „Die Retter des Universums" auf den Plan ruft – und das ab **4. Dezember** 65 Folgen lang täglich um 15.35 Uhr auf **Kabel 1**.

Am **4. Dezember** berichtet das Technikmagazin „HITEC" um 21.30 Uhr auf **3Sat** über High-Tech am Bau, eine weitere Folge läuft am **18. Dezember** zur selben Uhrzeit.

Interviews zu „Windows 95 – Gerüchte und Wahrheiten", MSN-Kritik und Geschenktips gibt es am **11. Dezember** um 21.30 Uhr in „Neues… die Computershow" auf **3Sat.**

Am **17. Dezember** öffnet Wolfgang Back um 10.15 Uhr auf **WDR** den „Computerclub".

„Bits and fun" wünscht der „Computer-Treff" im **Bayerischen Fernsehen** am **17. Dezember** um 12.30 Uhr.

Am **19. Dezember** um 15.30 Uhr sendet das **Bayerische Fernsehen** das Wissenschaftsmagazin „Forscher, Fakten, Visionen".

„Modern Times" brechen am **20. Dezember** um 15.35 Uhr mit dem **3Sat**-Wissenschaftsmagazin an.

Den Computertip von Günther Alt bringt das **ZDF** am **21. Dezember** um 21 Uhr im Wirtschaftsmagazin „WISO".

Um die Tabellenkalkulation „Excel" geht es jeweils **samstags** um 10.30 Uhr in „Neues .. der Anwenderkurs" auf **3Sat.**

STÄNDIGE RUNDFUNK-SERIEN

Kontrovers geht es am **2. Dezember** um 15.00 Uhr im **hr2**-Computermagazin „Chippie" zu.

Ebenfalls am **2. Dezember** berichtet Andreas Vohwinkel um 16.10 Uhr in der „Computer-Corner" auf **Ruhrwelle** über den PC als Radiogerät.

Am **4. Dezember** gibt's bei **Radio Euro** um 17.00 Uhr „Bit für Bit" neueste Infos.

Immer **montags** um 14.40 Uhr öffnet „Der kleine Computer" von **Radio ffn** die Trickkiste.

„Chipsfrisch" verschickt ebenfalls **montags** um 17.00 Uhr **Radio Hamburg** die Bytes.

Bei **Radio Mainwelle** trifft man sich **montags** dann um 17.40 Uhr in der „Computer-Ecke".

Nur zweimal monatlich, aber auch **montags** ab 16.30 Uhr gibt's bei „Fatal Digital" auf **Bayern 2** im Jugendprogramm „Zündfunk" Zündstoff für Freaks.

Info-Tapes zum Thema Computer sendet **mittwochs** ab 15.40 Uhr **Info-Radio** (Gemeinschaftsprogramm von **SFB** und **ORB**) unter der Rubrik High-Tech.

Die „Spiele-Hits des Nordens" werden am letzten **Mittwoch** des Monats um 19.00 Uhr im „Club on-line" auf **NDR 2** vorgestellt.

Der „Point-Computerspiel-Tip" kommt **donnerstags** ab 18 Uhr von **SDR 3**.

Guten Rat gibt **samstags** ab 10.45 Uhr der „Ratgeber Computer" auf **WDR 5**.

„Forschung aktuell" im **Deutschlandfunk** bringt **samstags** um 16.30 Uhr ein Computer-Special. (Barbara Grohmann)

COMPUTERTIPS AUF VIDEOTEXT

Sender	Tafeln	Thema
ARD/ZDF	Tafeln 580 - 585	Computer & Technik
N 3	Tafeln 667 - 672	Computernews
B 3	Tafel 382	Computertreff
WDR	Tafeln ab 630	Computer & Kommunikation
	Tafel 631	Infos
	Tafel 632	News
	Tafel 395	Computerclub
ORB/MDR	Tafeln 550 - 557	Computer & Wissenschaft
3Sat	Tafel 615	Computercorner
Sat 1	Tafeln 511 - 513	Computer
Viva	Tafeln 500 - 503	Computerinformationen
	Tafeln 510 - 513	Games
Pro 7	Tafeln 190/191	Computernews

KICKER CUP

DAS IRRE FUSSBALLMANAGER-POSTSPIEL

Weia, das wäre fast ins Auge gegangen: Bereits in der 7. Minute überraschten die Playpowerer unsere zu so früher Stunde noch im Delirium liegende Mannschaft (schließlich war letzten Monat Jubiläum) mit einem Tor!

Tja, aber als wir dann in der zweiten Halbzeit auch mit den restlichen neun Mann (wie es sich für die Herausgeberfamilie gehört, kommen Mike und Gitti stets als erste, um dann als letzte zu gehen) auf dem Platz erschienen, kickten wir prompt in der 88. Minute den Ausgleichstreffer. Torschütze Michael darf sich mithin zu Recht weiter als Großmogul und Retter der Entnervten fühlen, die Kartenjäger Stockbisler, Joe und Oskar hingegen retteten unseren tapfer erkämpften Ruf als Streetfighter – der sich übrigens wie eine Mischung aus Tarzans Schrei und Joes Seemannsliedern anhört. Stocki wurde sogar mit der Ehrenfarbe Rot bedacht und erlebt daher in den nächsten Begegnungen einige vorgezogene Sperr-Stunden...

Damit aus der Sperr- jedoch alsbald eine Sternstunde wird, solltet Ihr natürlich wieder mal unsere untenstehenden sieben Fragen einer eingehenden Beantwortung unterziehen. Vorab gilt es jedoch noch, einige Informationen zu liefern: Nach wie vor liegt Eure bzw. unsere Einsatzquote bei 75 Prozis, und ein Restkredit von 50.000 Mäusen lastet auf unserem Geldbeutel, der wiederum durch 60.000 darin befindliche Märker entlastet wird. Doch nun zum spaßigen Teil, denn das nächste Heimspiel gegen die Austerwitze wird bestimmt der Brüller der Saison und eine Überraschung für jeden weihnachtlichen Gabentisch – jedenfalls solange Ihr eine vernünftige Bedarfsanalyse zur Taktik liefert:

1) Mit wieviel Einsatz sollen wir den Austern-Witz weichklopfen (0%, 25%, 50%, 75%, 100%)?

2) Welche Spieler möchtest Du auf welche Position stellen? Pro Quadrat bitte nur einer!

3) Willst Du einen neuen Kicker aus dem Transferpool angeln?

4) Möchtest Du Spieler verkaufen? Wenn ja, welche(n)?

5) Möchtest Du ins Trainingslager? Für 125.000, 200.000, 300.000 oder 500.000 DM?

6) Wie hoch soll der durchschnittliche Eintrittspreis sein (derzeit 13,– DM)?

7) Willst Du einen Kredit aufnehmen (höchstens 450.000 DM) oder abbezahlen?

Nun folgt der schwierige Teil der Übung. Ihr müßt nämlich Eure Antworten in Worte oder Zahlen fassen und auf einer Postkarte schriftlich festhalten; notfalls sogar anbinden. Wir binden sie dann los, stellen sie in Reih und Glied (kein Schweinkram, versprochen!) auf, lassen abzählen, füttern die Ergebnisse in unseren Fußballmanager und veröffentlichen schließlich dessen Rechenresultate für den kommenden Spieltag. Außerdem zerren wir noch sieben Leute aus der Reihe, um ihnen mit folgenden Souvenirs den Marsch zu blasen:

1 x 3 Hülsbeck-CDs
3 x Joker-Jogger
3 x Mousepad

Wer nun die Namen derer wissen möchte, die letztes Mal zu den glücklich Gezerrten zählten, der möge in die Ruhmeshalle linsen – zur Sicherung aller Chancen für dieses Mal genügt wie gesagt eine Karte mit Absender, die an unser Vereinsheim zu richten wäre:

Joker Verlag
„Kicker Cup"
Bretonischer Ring 2
D-85630 Grasbrunn

Transfermarkt

Spieler	Art	Stärke	Preis (DM)
Tran	Mit	11	154.500 DM
Winzmann	Ang	10	165.000 DM
Vollzorn	Tor	30	395.000 DM

Playpower	– FC JOKER	1:1
Austerwitz	– Wurm. Wolfschreck	2:3
Softbär 2000	– Amiga James	3:3
Bummico	– Un. Hofftschwer	1:2
Berlin East/West	– Langohrer SK	1:2
Maniac Menschen	– DSC Pleasurestoff	3:0
Hammerfoot	– Raschmehr	1:1
Battle Kumpans	– Bodo Tiltners	2:1
Blue Beiß	– Opafun	1:4
1. FC Blähbein	– Might & Matschig	1:5

Die Joker-Tabelle

Mannschaft	Punkte	Tore
1) Wurm. Wolfschreck	14: 2	24:10
2) Raschmehr	13: 3	22: 7
3) Hammerfoot	13: 3	22:11
4) Maniac Menschen	12: 4	21: 9
5) Un. Hofftschwer	11: 5	20: 9
6) Might & Matschig	11: 5	21:11
7) FC JOKER	10: 6	17:15
8) Opafun	9: 7	20:11
9) DSC Pleasurestoff	9: 7	12:11
10) Langohrer SK	9: 7	10:12
11) Blue Beiß	8: 8	15:19
12) Amiga James	8: 8	16:23
13) Bummico	6:10	14:17
14) Austerwitz	5:11	12:20
15) Playpower	5:11	11:24
16) Bodo Tiltners	4:12	13:17
17) Softbär 2000	4:12	13:21
18) Battle Kumpans	4:12	10:20
19) 1. FC Blähbein	3:13	10:22
20) Berlin East/West	2:14	10:24

Mannschaftsaufstellung

Nr. Spieler	Art	letzte Pos.	Stärke	Wert(DM)
1) Brork	Tor	28	37	200.000
2) Wunderlich	Tor	–	22	150.000
3) Schlimmel	Abw	24	49	390.000
4) Joker	Abw	–	6	190.000
5) Nettelbeck	Abw	22	30	190.000
6) Freckmann	Abw	19	8	60.000
7) Stockbisler	Mit	17	g.	250.000
8) Ponikwar	Mit	–	9	260.000
9) Regnet	Mit	18	40	220.000
10) Celal	Mit	11	29	280.000
11) Magenauer	Mit	15	35	250.000
12) M. Labiner	Mit	13	55	550.000
13) Dzierzynski	Ang	7	29	220.000
14) Stein	Ang	–	g.	160.000
15) B. Labiner	Ang	3	38	240.000

FC JOKER	– Austerwitz
Langohrer SK	– Hammerfoot
Might & Matschig	– Opafun
DSC Pleasurestoff	– Bummico
Bodo Tiltners	– Berlin East/West
Raschmehr	– Blue Beiß
Un. Hofftschwer	– Softbär 2000
1. FC Blähbein	– Maniac Menschen
Wurm. Wolfschreck	– Battle Kumpans
Amiga James	– Playpower

Das Spielfeld

Gegner

1	2	3 Tor	4	5
6	7	8	9	10
11	12	13	14	15
16	17	18	19	20
21	22	23	24	25
26	27	28 Tor	29	30

FC Joker

Stachelrad: Das ist kein gefährliches Folterinstrument, sondern eine ganz harmlose Vorrichtung für den Transport von Endlospapier im Drucker. Damit die bekanntlich nicht bügelfreien Papierbahnen auch schön gleichmäßig flutschen, gehen die stachligen Räder immer paarweise an die Arbeit – am linken und am rechten Lochstreifenrand ihres Opfers. Eine von der Funktion her identische, nur mechanisch anders ausgeführte Variante hört auf den nicht minder schönen Namen „Stachelwalze".

Stammdaten: sind Daten, die sich selten oder überhaupt nicht ändern. Bei Hunden gehören dazu z.B. Geburtsdatum und Geschlecht, bei Menschen übrigens auch. Wen interessiert so was überhaupt? Na, vor allem Leute, die Datenbanken organisieren müssen.

Stammverzeichnis: ist das, wozu jene Menschen „Root Directory" sagen, die mehr von Football oder Kricket verstehen als von Fußball – gemeint ist aber in England, Amerika und Deutschland gleichermaßen das Hauptverzeichnis. Kennt Ihr doch, oder? Falls nicht, dann klickt auf Eurem Amiga einfach mal das Festplatten-Icon an und laßt Euch das Inhaltsverzeichnis der Harddisk anzeigen…

Standard: die übliche Regel und nicht die Ausnahme, der Durchschnitt, die Richtschnur. An einen Standard halten sich alle mehr oder weniger freiwillig (und machen ihn damit eigentlich erst dazu), während man sich im Unterschied dazu an Normen halten muß oder zumindest sollte. Nur Programmierer tanzen hier mal wieder aus der Reihe: Sie sprechen eher vom „Default-Modus", wenn sie nichts Besonderes haben wollen, sondern einfach den Standardbetrieb von ihrem Programm verlangen.

Stand-by-Betrieb: ist eine Erfindung des Digital-Zeitalters, die es endlich möglich macht, Geräte auszuschalten, ohne sie wirklich auszuschalten. Sie schlummern dann in einem beinahe betriebsbereiten Zustand vor sich hin und müssen nicht erst minutenlange Selbsttests oder sonstige Vorglüh-Arbeiten ausführen, wenn Herrchen das Startsignal gibt. Allgemein durchgesetzt hat sich diese Technik z.B. bei Fernsehgeräten und Videorecordern, wo dann ewig ein rotes Licht brennt – zur Freude der Kraftwerksbesitzer, denen das übers Jahr auch ein paar Mark bringt…

Standleitung: So was kann man sich von der Telekom einrichten lassen, um ständig eine feste Verbindung von zwei Telefonen, Faxgeräten, Computern etc. verfügbar zu haben. Genutzt wird dieser nicht ganz billige Spaß vorwiegend von Polizei, Feuerwehr, Banken und Sportreportern. Na, die haben ihre Geräte wohl auch immer auf Stand-by geschaltet!

Stapeldatei: bekannter unter dem Namen „Batch-Datei". Von der Sache her sind diese Dateien eher Mini-Programme, wobei in jeder Zeile ein Klartext-Befehl steht. Sobald man eine solche Datei aufruft, arbeitet der Rechner automatisch Zeile für Zeile die einzelnen Befehle ab. Die bekannteste Stapeldatei am Amiga ist die STARTUP-SEQUENCE, die bei jedem Neustart aktiviert wird. In der DOSenwelt werden derlei Helferlein dagegen immer nach dem Schema NAME.BAT benannt, wobei der jeweilige Dateiname dann gleichzeitig der Startbefehl ist.

Status: Der Funktionszustand eines Programms oder Geräts, bei einem Modem kann er z.B. „online" oder „offline" sein. „An" und „Aus" lassen wir übrigens später bei der Prüfung auch gelten.

Stealthing: Die wörtliche Bedeutung liegt irgendwo zwischen „Versteckspiel" und „Heimlichtuerei". Praktisch meinen PC-Programmierer damit einen Trick der Speicherverwaltung QEMM: Diese verschiebt das BIOS in den oberen Memory-Bereich, damit es unten keinen Platz wegnimmt; aber sobald ein Programm danach fragt, holt es die verschobenen Bytes sofort wieder herunter und tut so, als ob nichts gewesen wäre. MicroProse und amerikanischen Luftwaffenoffizieren fällt bei diesem Begriff dagegen zuerst der für das feindliche Radar fast unsichtbare „Stealth Bomber" ein. Und schlechte Menschen denken hier schließlich an sogenannte Tarnkappen-Viren, die mit tausend Tricks und Täuschungsmanövern versuchen, ihre Anwesenheit vor dem Rechner bzw. der einschlägigen Bekämpfungssoftware zu verbergen.

Steckkarte: nennt man eine Wechselplatine, ehe man sie ganz vorsichtig in den (mechanisch und elektronisch) passenden Steckplatz schiebt. Das können Turbokarten für mehr Prozessorleistung sein, aber auch Grafik-, Sound- oder TV-Karten. Geradezu epidemisch verbreitet ist die Steckkarten-Technik bei MS-DOSen und Macs; die größeren Amigas (A2000, A4000 etc.) setzen ebenfalls verstärkt auf diese praktische, jedoch sehr raumgreifende Methode.

Sternnetzwerk: Netzwerke kann man ganz unterschiedlich aufbauen – ringförmig, hintereinander in einer Reihe, jeder-mit-jedem oder eben sternförmig. Die Zentrale („Server") sitzt dabei in der Mitte, die einzelnen Teilnehmer („Clients") sind wie die Zacken eines Zimtsterns darum herum gruppiert. Der Datenaustausch zwischen zwei Teilnehmern ist so zwar ohne weiteres möglich, läuft aber stets über den Mittelpunkt.

Steuerungscomputer: Diese hauptsächlich in der Industrie eingesetzten Apparate dirigieren z.B. Schweißroboter, die Greifer in einem Hochregallager, Walzstraßen oder die Weichen im Kölner Hauptbahnhof.

Steuerwerk: Schematisch denkende Menschen unterteilen das Innenleben eines Computerprozessors in drei Teile – Steuerwerk, Rechenwerk und die Register (= der interne Prozessorspeicher). Das Steuerwerk ist dabei der Boß, der die anderen kontrolliert und ihnen die Arbeit zuweist.

Steuerzeichen: sind vor allem für die Druckersteuerung benutzte Zeichenkombinationen, die z.B. den Beginn einer neuen Zeile, den **Fettdruck** oder eine bestimmte *Schriftart* anordnen. Sie werden selbst natürlich nicht gedruckt und sind von Gerät zu Gerät verschieden, also nicht genormt.

Strahlungsarmer Bildschirm: Eine Bildröhre erzeugt nicht nur Bilder, sondern auch Röntgenstrahlung und elektromagnetische Felder. Weil das u.U. zu gesundheitlichen Langzeitschäden führt, produzieren strahlungsarme Bildschirme weniger davon – besser ist das!

Zu Weihnachten gibt's wieder zwei der Bretter, die bei Stromausfall die (Spiele-) Welt bedeuten: nämlich ein knochenhartes Orakel für Seher und bretttharten Nachschub für die „Mutant Chronicles"-Strategen!

DAS ORAKEL DER KNOCHEN

Welt hin, Brettspiele her, genaugenommen ist vorliegendes Produkt weder ein Spiel, noch hat es mit Brettern zu tun – eher schon mit Tüchern, auf die man seine Knochen schmeißt; aber Betten sind damit nun auch wieder nicht gemeint. Trotzdem konnten wir aus mehreren Gründen der Versuchung nicht widerstehen, dieses Mysterium hier vorzustellen: Zum einen hatten wir wohl noch nie etwas derart Schrilles im Heft, zum anderen ist's ein hervorragender Partyspaß, und drittens hat dieses Orakel sogar eine (leicht zweckentfremdete) Nutzanwendung für Zocker. Doch der Reihe nach…

Beim Öffnen der Schachtel fällt zunächst ein rotes Stoffdeckchen auf den Tisch, das einseitig mit einer Art „Weltenrad" bedruckt ist. Die drei Segmente dieses Kreises symbolisieren Erde, Tier- und Pflanzenwelt und sind der Landepunkt für die nach bestimmten Ritualen zu werfenden Knochen. Zum Glück muß man als Nachwuchs-Schamane nun nicht in Richtung Schlacht- oder gar Friedhof streifen, denn das Orakel-Material wird in Form von porentief reinen Keramikgebeinen mitgeliefert. Je nachdem, in welche Richtung die Teile dann nach dem Wurf zeigen (oder ob sie gar über Kreuz liegen), fällt die Antwort auf die zuvor gestellte Frage aus. Ein 120seitiges Buch von Claire O'Neill, das ebenfalls zum Lieferumfang gehört, hilft hier detailliert bei der Ausdeutung, und eine redaktionsinterne Séance ergab in diesem Sinne, daß meine Wenigkeit den Sechser im Lotto vergessen kann, Manfred nur mit Hängen und Würgen (aber am Ende doch) seine Tante beerbt, Martin nie im Leben Chefredakteur wird und Steffen sich seine Mädels besser aus dem Kopf schlägt – sie würden nur zu langwierigen Problemen führen. Also, das klingt doch alles ausgesprochen plausibel!

Kurzum, an Silvester hat das gute alte Bleigießen ausgedient, und überhaupt mögen diese Knochen das Skelett so mancher Fete sein. Aber wir haben noch einen ganz anderen Verwendungszweck für sie entdeckt: Freunde des Pen & Paper-Rollenspiels können das Orakel nämlich hervorragend in ihre Sitzungen einbauen, und zwar entweder als lediglich ornamentales Beiwerk oder vielleicht sogar zur tatsächlichen Entscheidungsfindung bei Streitfragen – etwa wenn zwei Helden einer Truppe geradeaus weitergehen wollen, während die anderen beiden auf das Linksabbiegen pochen…

RED BERETS

Um Streitfragen ganz anderer Art geht es in diesem Taktik-Strategical für zwei Kontrahenten, das nicht wie die anderen „Mutant Chronicle"-Games im Truant-Verlag, sondern bei Welt der Spiele erschienen ist. Rein optisch ähnelt es dem im Oktober letzten Jahres hier verhandelten „Zorn der Clanlords" wie ein Soldat dem anderen, spielt sich allerdings trotz zusätzlicher Parallelen im Regelwerk anders: Grundsätzlich geht es darum, entweder ein vergrabenes Dungeonlabyrinth nach untoten Monstern der Dunklen Legion abzugrasen und dort gegebenenfalls noch spezielle Aufgaben zu erfüllen (Gefangenenbefreiung usw.) oder im Dschungel der Venus nach dem Eingang zur Bösewichterfestung zu suchen. Und natürlich spricht auch nichts dagegen, die beiden Grundsituationen als Kampagne zu kombinieren.
Wie beim Clanlord-Kollegen werden hier je neun Pappkärtchen beliebig zu einem Spielbrett zusammengelegt, allerdings im umgedrehten Zustand, weil es sich ja stets um einen Vorstoß der Good Guys in unbekanntes Terrain handelt. Die eigentliche, rundenweise ablaufende Action mit bemalbaren Plastikfiguren findet somit stets nur auf den bereits erforschten (= wieder nach oben gedrehten) Kärtchen statt, doch können die Bösen ihre Jungs im noch nicht bekannten Teil des Sandkastens fast unbegrenzt schnell hin und her gruppieren. Durch die stärkere Betonung von einzelnen Spielfiguren mit festgelegten Eigenschaftswerten bekommt die Sache dabei einen leichten Rolli-Touch; jedenfalls im Vergleich zum rein taktischen Clanlord-Gerangel.
Auch erschienen uns die hiesigen Regeln insgesamt komplizierter als die der (normalerweise sehr eingängig abgehandelten) sonstigen MC-Produkte, aber das mag an den gelegentlich etwas hölzernen Texten liegen – hat man den dahinterliegenden Sinn erst mal begriffen, wird plötzlich alles klar wie Floßkühe! So manches dabei ähnelt wie gesagt dem Truant-Tactical; z.B. darf jede Figur pro Runde zwei oder drei Aktionspunkte verbraten. Zudem gibt's hier ebenfalls Zusatzregeln für Fortgeschrittene mit verfeinertem Kampfsystem (ist ansonsten eine sehr simple Würfelei), Spezialausrüstungen oder böser Nekromanten-Magie. Schön auch für uns, denn so können wir alles in allem das einstige Fazit recyceln, lediglich der Monatsname muß ausgetauscht werden: Für Kurzweil an regnerischen Dezembertagen sollte ausreichend gesorgt sein!

KNOCHEN-TRANSPLANTATION & WINTERSTRATEGIE GRATIS!

Dank unserer traditionellen Verlosung der Rezensionsexemplare kosten Euch die heute vorgestellten Spiele vielleicht nur ein müdes Lächeln – sowie die Beantwortung einer der folgenden Fragen auf einer Postkarte: Über wie viele Knochen verfügt das menschliche Skelett? Wie heißt das Tradingcards-Spiel der„Mutant Chronicles"? Wer's weiß, der weiß hoffentlich auch, wie man seinen Absender und unsere nachstehende Adresse leserlich schreibt, und wer letzten Monat eine der richtigen Lösungen („Dämonen" und Harrison Ford") wußte, der weiß vermutlich auch, daß er jetzt mal in der Ruhmeshalle nach seinem Namen suchen sollte. Na, denn: Viel Glück und frohes Fest! (jn)

Joker Verlag
„Stromausfall"
Bretonischer Ring 2
D-85630 Grasbrunn

DAS ORAKEL DER KNOCHEN

Spielmaterial: 82%
Spielregeln: 79%
Spielreiz: 80%
Besonderes: Das ganze Teil ist was Besonderes!
Schwierigkeit: Für Anfänger
Preis: ca. 39,– DM
Bezug: Über den Buchhandel: O'Neill, Orakel der Knochen, mvg-Verlag

RED BERETS

Spielmaterial: 77%
Spielregeln: 70%
Spielreiz: 79%
Besonderes: Also, die Sache mit den umgedrehten Spielbrettern fanden wir schon interessant!
Schwierigkeit: Für Geübte
Preis: ca. 59,– DM
Bezug: Welt der Spiele
Am Martinszehnten 5
60437 Frankfurt

Allen braven Kindern bringt der Arcade-Nikolaus Sport, Taktik und die zuckersüße Neuauflage eines Klassikers! Weil aber Kinder eigentlich gar nicht in Spielhallen dürfen, werden wohl nur die bösen etwas von seinen Mitbringseln haben…

VIRTUA STRIKER

Nachdem es mit den virtuellen Raufbolden so gut geklappt hat, holte Sega jetzt auch Polygon-Kicker auf den Arcade-Monitor: Die ständig gezoomte Perspektive und die flüssig animierten Spieler sind ein wahrer Augenschmaus, aber auch die 3D-Zwischensequenzen können überzeugen. Steuern läßt sich die Bolzerei problemlos per Joystick und drei Buttons, was nicht nur für Standardaktionen wie lange und kurze Pässe oder das Tackling gilt, sondern auch für Fernschüsse Marke Basler oder Kopfbälle in Völler-Manier. Dazu kommt eine realistisch laute Wiedergabe der brodelnden Stadionatmosphäre, so daß man bei dieser Soccersim getrost sein Weihnachtsgeld in den Münzschlitz schlenzen darf.

PUZZLE BOBBLE 2

Taitos knuddeliges „Bubble Bobble" kehrt in einer taktisch orientierten Steinerei mit erheblichem Suchtfaktor zurück, die vor allem im Duell-Betrieb Laune macht: Auf dem Splitscreen befinden sich farbige Steinchen, die möglichst schnell abgebaut werden müssen, denn berühren sie erst den unteren Bildschirmrand, ist der Spaß vorbei. Zwecks Abbau verfügt man über eine Kanone mit variablem Schußwinkel, mit der Steinchen auf ihre gleichfarbigen Kollegen am Screen abgefeuert werden, um diese zum Verschwinden zu bringen. Postwendend tauchen sie dann in der gegnerischen Bildschirmhälfte wieder auf, wo sie begreiflicherweise nicht gerade willkommen sind. Garniert wird das an „Tetris" erinnernde Hektical mit bonbonfarbenen Grafiken und dem passenden Honig-Sound, aber am besten gefällt hier doch die gelungene Spielidee. Wann kommt die Umsetzung für den Amiga?!

PANG! 3

Der erste Teil dieser Trilogie von Mitchell wurde seinerzeit ja schon für den 500er umgesetzt, und am knalligen Prinzip hat sich seither nicht viel geändert. So geht's auch bei der aktuellen Variante wieder darum, bunte Ballons zu zerschießen, die sich vor dem endgültigen Verschwinden erst noch mal in kleinere teilen. Zwischendurch kommen aber auch mal gefährliche Bomben angeflogen, vor denen sich der Held mit seiner Harpune (vier unterschiedliche Schützen stehen zur Wahl) in acht nehmen muß. Für die Hintergrundgrafiken verwendet man diesmal die Werke weltbekannter Künstler, etwa Vincent van Goghs Sonnenblumen oder Michelangelos Statuen. Dazu gibt's sehr schick gerenderte Zwischensequenzen; alles in allem also ein nettes Spielchen für den kleinen Arcadehunger zwischendurch.

VIER FLITZER VOM FEINSTEN

Schumis Erfolge lassen ja auch unser Rennfahrerherz schneller schlagen, aber nicht jeder hat die nötigen Millionen, um deshalb gleich selbst im Formel-1-Zirkus mitzuturnen. Als Fachblatt für Geschwindigkeitsüberschreitungen mit Stil präsentieren wir Euch hier vier preiswerte Alternativen:

Startnummer eins hört auf den Namen **Rave Racer** und ist die Neuauflage des Klassikers „Ridge Racer" von Namco – neben dem Kurs des Vorrasers stehen zwei Bergtouren und eine Stadtrundfahrt zur Auswahl. Die rüttelnden Sitze sorgen dabei für wirklichkeitsnahe Rückenmassagen, während zwölf Melodien die Ohren stimulieren. Und wer ungern alleine in der ersten Reihe fährt, darf sich mit bis zu sieben weiteren Asphaltcowboys erbarmungslose Wettrennen liefern. Da akzeptiert man auch gerne, daß es lediglich zwei Betrachtungsperspektiven gibt, zumal die blitzschnelle Polygongrafik mit fotorealistischen Texturen aufwartet und die Steuerung ganz klar auf weltmeisterlichem Niveau angesiedelt ist!

Als nächstes folgt eine außergewöhnliche Zweispieler-Raserei von Taito, bei der sich ein Motorradfahrer ein heißes Duell mit einem Sportwagenpiloten liefert. In den titelgebenden **Dangerous Curves** hat der wendige Feuerstuhl quasi ein Heimspiel, dafür donnert auf den langen Geraden der Sportflitzer röhrend davon. Die wilde Hatz führt über die Autobahn, über kurvenreiche Gebirgsstrecken und über malerische Küstenstraßen, wobei 3D-Grafik und Sound einwandfrei gelungen sind. Das Gelungenste an diesem Automaten ist und bleibt aber freilich die originelle Gegensätzlichkeit der teilnehmenden Fahrzeuge.

Für die Damon Hills unter Euch ist sicherlich Jalecos neuester Wurf **Red Zone** ein gefundenes Fressen, denn hier jagt man sein Gefährt durch das dichtbevölkerte Tokio und liefert sich gnadenlose Verfolgungsjagden mit seinen Konkurrenten. Zugegeben, die technische Umsetzung entpuppt sich nicht gerade als Meilenstein in der 3D-Geschichte, trotzdem macht die Raserei Laune – vor allem der Tag-Nacht-Wechsel wurde überzeugend gelöst. Kurzum, wer ohne große sportliche Ambitionen einfach mal die Sau auf dem Highway rauslassen will, sitzt hier in der richtigen Karre.

Zum kugelrunden Abschluß präsentieren wir die Williams-Verflipperung von **Indianapolis 500**. Im perfekt gestylten Silberpfeil, zu dessen Sonderausstattung übrigens Turbo-Kugelschleuder und -Extraballtaste gehören, schaut es aus wie in einem Originalboliden, auch das Röhren in feinstem DCS-Sound paßt wie der Kolben in den Motor. Dazu tragen Ansagen der Rennleitung, spektakuläre Rampenkurven und ellenlange Zielgeraden zur Atmosphäre bei, wenn man sich zunächst durch einen gezielten Skill-Shot die Pole Position erkämpft, um dann um Speedway Award und andere Preislichkeiten zu fahren. Wer also Autorennen *und* Flipper mag, sollte bei seiner nächsten Arcade-Tour unbedingt hier einen Boxenstopp einlegen! (Manuel Semino)

KEIN JOKE:
DAS NEUE JOKER-JAHR BEGINNT BEREITS AM 29. DEZEMBER!

Für Bombenstimmung an Silvester ist also gesorgt, denn die **NEUJAHRS-AUSGABE** zündet Test- und Preview-Raketen satt: Erst mal sollen in diesem Heft kurz vorgestellte Highlights wie **HATTRICK!**, **CRUSADE** oder **SUPER TENNIS CHAMPS** auf den Prüfstand gewuchtet werden, aber auch Knaller wie **STAR CRUSADER**, **ODYSSEY** und **TOTAL FOOTBALL** stehen an. Oder wie wäre es mit dem abenteuerlichen **LEGENDS**, der Redakteurs-Sim **FAIR PLAY** oder dem schnellen **POLE POSITION**? Noch nicht genug? Bitte, auch **NBA JAM TOURNAMENT EDITION**, die Action-Dungeons **SWITCHWORLD** und **BREATHLESS** sowie vor allem **CHAOS ENGINE 2** haben wir bereits vorgemerkt!

Im besten Sinne merkwürdig ist auch unser Special zu den **I-GLASSES**, wo VR-Brille und Software für den Amiga vorgestellt werden, natürlich die **MESSENACHLESE: COMPUTER 95**, eine **MARKTÜBERSICHT: HERSTELLER-MAILBOXEN** und **DIE GROSSE HARDWARE-UMFRAGE**, welche endlich endgültig abklären soll, wie verbreitet AGA-Agenten und CD-RÖMer unter Amigos wirklich sind. Daß dazu noch jede Menge Feinheiten wie z.B. prima Preisausschreiben und lässige Lösungshilfen kommen, versteht sich wohl von selbst, oder?

Wir haben uns also richtig verstanden: Entweder Ihr schaut ab 29. Dezember mal am Kiosk vorbei und schnappt Euch den genialen **NEUJAHRS-JOKER**, oder Ihr ordert noch heute Euer Abo samt allen Preis-, Zeit- und Prämienvorteilen – andernfalls erfahrt Ihr ja viel zu spät, was 1996 alles auf Eure „Freundin" zukommt!

BEZUGSQUELLEN

Bachler Computersoftware
Blücherstraße 24
Postfach 1113
46397 Bocholt
Tel.: 02871/183088

Bomico
Am Südpark 12
65451 Kelsterbach
Tel.: 06107/76060

GTI
Zimmersmühlenweg 73
61440 Oberursel
Tel.: 06171/85934

Joysoft
Aachener Str. 1004
50858 Köln
Tel.: 0221/9486100

Rushware
Bruchweg 128-132
41564 Kaarst
Tel.: 02131/6070

Wial Versand
Liegnitzerstraße 13
82194 Gröbenzell
Tel.: 08142/59640

INSERENTENVERZEICHNIS

Amiga Hard- u. Software	40, 41	**Media Point**	73
ASK	55	**Multimedia Corner**	67
Attic	19	**Ossowski**	49
Bachler	93	**Pawlowski**	111, 112
Bergler	44	**Quicksoft**	29
Data House	53	**Schneider**	25
DCE Computer Service	15	**Vesalia**	86, 87
HP Computer	27	**Wial**	91
Ikarion	77		
Joker Verlag	26, 28, 31, 50, 61, 65, 86, 103		
Joysoft	81	**Poster**	Time Warner Interactive
Mallander	2, 9, 10, 11, 17, 23, 35, 37	**Poster**	Team 17